
BACHELORARBEIT

Herr
Lennart Reuschling

**„Ich bin jetzt ein anderer Mensch“
Filmische Methoden der Charakter-
zeichnung und -entwicklung
am Beispiel des Sub-Genres
(Auftrags-)Killerfilme**

2016

BACHELORARBEIT

**„Ich bin jetzt ein anderer Mensch“
Filmische Methoden der Charakter-
zeichnung und -entwicklung
am Beispiel des Sub-Genres
(Auftrags-)Killerfilme**

Autor:
Herr Lennart Reuschling

Studiengang:
Film & Fernsehen B.A.

Seminargruppe:
FF13wR3-B

Erstprüfer:
Herr Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Herr Christian Maintz, M.A.

Einreichung:
Hamburg, 01.06.2016

BACHELOR THESIS

**„I'm another person now“
Cinematic methods of character de-
piction and character development
exemplified by the
„assassin movie“ subgenre**

author:
Mr. Lennart Reuschling

course of studies:
Film & Fernsehen B.A.

seminar group:
FF13wR3-B

first examiner:
Mr. Prof. Peter Gottschalk

second examiner:
Mr. Christian Maintz, M.A.

submission:
Hamburg, 01.06.2016

Bibliografische Angaben:

Reuschling, Lennart:

„Ich bin jetzt ein anderer Mensch“

**Filmische Methoden der Charakterzeichnung und -entwicklung
am Beispiel des Sub-Genres (Auftrags-)Killerfilme**

„I'm another person now“

Cinematic methods of character depiction and character development exemplified by the „assassin movie“ subgenre

2016 - 63 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2016

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit stellt einen systematischen Überblick über diverse optische, akustische und inhaltliche Methoden des filmischen Erzählens auf, die, ebenso wie in diversen anderen Filmgenres, auch im Subgenre des Auftragskillerfilms Verwendung finden. Diese Methoden der Sinnstiftung, Information und Kodierung werden auf ihren Einsatz zum Zweck der Charakterzeichnung hin untersucht. Leitfragen sind dabei, inwiefern sich die Anwendungen der verschiedenen Informations- und Erzählebenen in diversen Werken dieses Subgenres ähneln bzw. sich voneinander unterscheiden, und ob es folglich Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede in der Darstellung von Killern als Protagonisten sowie deren jeweiligen Antagonisten gibt.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	IV
1 These und Begriffsklärung.....	1
2 Zur Wahl des Killers als Protagonisten.....	3
3 Optische Methoden.....	6
3.1 Kameraarbeit.....	6
3.2 Lichtsetzung.....	12
3.3 Farben.....	16
4 Akustische Methoden.....	20
4.1 Extradiegetisch.....	21
4.2 Intradiegetisch.....	24
5 Inhaltliche Methoden.....	26
5.1 Kostüm.....	26
5.2 Requisite.....	31
5.2.1 Waffen.....	31
5.2.2 Weitere Requisiten.....	34
5.3 Kulisse.....	37
5.4 Text.....	39
5.5 Haltung.....	41
5.6 Interaktion mit anderen Personen.....	44
5.7 Interaktion mit der Umgebung.....	46
5.8 Positionierung / Mise en Scène.....	48
5.9 Symbolik.....	50
6 Ergebnis und Interpretation.....	53
Literaturverzeichnis.....	X
Eigenständigkeitserklärung.....	XI

1 These und Begriffsklärung

Bezahlte Attentäter sind bereits seit den frühesten Epochen der menschlichen Entwicklungsgeschichte Teil unserer Welt, wenngleich ihr Wirken und Walten für die meisten Menschen unbemerkt bleibt. Ob man sich mit der nizaritisch-ismailitischen Sekte der Assassinen oder „Hashishin“ im Zeitraum um das 12. Jahrhundert beschäftigt, mit den leider in den Medien häufig historisch unkorrekt repräsentierten Ninja oder Shinobi des feudalen Japans, oder mit modernen paramilitärischen Söldnern und privaten Sicherheitsunternehmen rund um den Globus – das Konzept, für Geld einen Mord zu begehen, und das daraus resultierende Phänomen der Auftragskiller zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte der menschlichen Zivilisation.

Genau wie viele andere Legenden, historische Themen oder im weitesten Sinne „Berufsgruppen“ hielten auch die Auftragskiller irgendwann Einzug in die Handlungen fiktiv-erzählerischer Werke, seien es Bücher, Gemälde, Filme oder interaktive Unterhaltungssoftware. War der „Assassine“ oder „Hitman“ zu Beginn seiner Verwendung als erzählerisches Motiv meist das klassische, klischeebehaftete Schema für einen unmoralischen Antagonisten oder dessen rechte Hand, so hat sich diese absolute Konnotation im Laufe der medialen Entwicklungsgeschichte deutlich verändert. Mit Filmen wie „Ghost Dog“ oder „Le samourai“ etablierten Filmemacher unterschiedlicher Genres und Epochen den bezahlten Killer als Protagonisten und gestatteten dem Zuschauer einen mehr oder weniger klaren Blick in die Beweggründe, die menschliche Seite dieser Personen. Spätestens mit Werken wie „Léon – Der Profi“ oder „John Wick“ ist der Auftragskiller endgültig zu einem von der breiten Masse als Hauptcharakter akzeptierten Persönlichkeitsbild avanciert, das sich auf dieselbe ambivalente, aber dennoch grundsätzlich menschlich-emotionale Weise darstellen und betrachten lässt wie auch die Vertreter der meisten anderen, konventionelleren Berufsgruppen unter den Filmfiguren.

Die vorliegende Bachelorarbeit soll eine grundlegende Untersuchung über die verschiedenen filmischen Methoden bieten, die von Filmemachern aus unterschiedlichen Zeiten, Orten und mit unterschiedlichen Herangehensweisen benutzt worden sind, um den Charakter ihrer jeweiligen Killer-Hauptfigur zu zeichnen und dem Zuschauer zugänglich zu machen. Werner Faulstich teilt das Mittel der Charakterisierung in drei Arten ein: die Selbstcharakterisierung (Mimik, Gestik, Kleidung, Stimme, Aussage etc. der Figur), die Fremdcharakterisierung (also die Vorstellung und Beurteilung einer Figur durch eine andere Figur) sowie die Erzählercharakterisierung (in der die Figur

durch die verschiedenen Bauformen des filmischen Erzählens, wie Kamera, Licht und Musik charakterisiert wird).¹ Obwohl am Rande auch auf die beiden ersten Methoden eingegangen wird, konzentriert sich die Analyse in der vorliegenden Arbeit hauptsächlich auf die Mittel der Erzählercharakterisierung. Untersucht werden sollen hierbei vor allem der optisch-akustische Anteil der Charakterzeichnung (Kamera, Licht, Farbe, Ton, Musik etc.) und inhaltliche Elemente (Kostüm, Requisite, Kulisse, Mise en Scène etc.). Dabei sollen die unterschiedlichen repräsentativen Werke auf zwei Thesen hin untersucht werden. Erstens soll analysiert werden, ob sich die Darstellung von Attentätern als Protagonisten insgesamt deutlich von der Charakterzeichnung anderer Haupt- und Nebenfiguren im gleichen Film abhebt. Zweitens soll genreimmanent untersucht werden, ob die Darstellungen einzelner Killer-Protagonisten sich untereinander unterscheiden – und wenn ja, Thesen aufgestellt und Gründe gesucht werden, warum das so ist. Die vorliegende Arbeit erhebt dabei allerdings nicht den Anspruch, eine vollständige, allgemeingültige oder erschöpfende Antwort auf diese Thesen zu bieten. Dies ist aufgrund der interpretatorischen Natur einiger der untersuchten Elemente unmöglich, ebenso wie es in Anbetracht der mittlerweile erreichten Größe dieses Genres den Umfang dieser Bachelorarbeit sprengen würde. Außerdem muss hier beachtet werden, dass die im Folgenden herausgearbeiteten Charakteristika möglicherweise keineswegs genretypisch oder gar einzigartig sind – dies zu eruieren, würde einen zumindest oberflächlichen Vergleich mit den Charakterzeichnungsmethoden anderer Genrefilme erfordern, was ebenfalls ein zu umfangreicher Ansatz für die vorliegende Arbeit wäre.

Zum Zwecke der Vereinheitlichung und Eingrenzung des Untersuchungsgebiets wird hier unter dem Begriff „Auftragskiller“ jede Person verstanden, die im Auftrag eines Dritten für Geld oder andere „Bezüge“ geldwerter, emotionaler oder symbolischer Natur eine oder mehrere Personen tötet und/oder getötet hat. Geschichtliche Epoche, Geschlecht, Vorgehensweise und moralische Ausrichtung des Hauptcharakters spielen für diese Klassifizierung keine ausschlaggebende Rolle.

1 Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002. S. 100.

2 Zur Wahl des Killers als Protagonisten

Bevor man sich mit den verschiedenen Ansätzen und Möglichkeiten zum Zweck der Charakterdarstellung filmischer Figuren befasst, sollte man im Falle der vorliegenden Untersuchung die grundlegende Frage stellen, warum Auftragskiller eigentlich als Protagonisten in Filmen eingesetzt werden. Geht man von der zwar generalisierenden, aber typisch geltenden Definition eines Protagonisten aus, so wird bei dieser Kategorie von Charakteren meist eine Eigenschaft ganz besonders herausgestellt, die für ihre Funktion im Erzählmedium Film unabdingbar ist: Das Identifikationspotential. Die klassische Herangehensweise an einen Hauptcharakter versucht eine Figur zu erschaffen, in die sich der Rezipient hineinfühlen kann, deren emotionale, moralische und logische Entscheidungen und innere Zustände er nachvollziehen kann. Der Protagonist muss eine gewisse Sympathie beim Zuschauer hervorrufen, die, wenngleich sie nicht allumfassend sein muss, zumindest zu dem Zweck dient, auf der einen Seite die Handlungen, die der Charakter durchführt, für den Rezipienten nachvollziehbar zu machen, und auf der anderen die Reaktionen und Emotionen, die durch die Umwelt des Protagonisten bei ebendiesem ausgelöst werden, mit entsprechend eigenen Emotionen des Zuschauers zu verknüpfen – er muss „mitfühlen“ können.

Ogleich das Identifikationspotential sicher nicht nur von einem einzigen Faktor abhängig ist, gibt es doch begünstigende und erschwerende Umstände. Oberflächlich betrachtet mögen vielleicht Dinge wie ein unansehnliches Äußeres oder eine große Altersdifferenz zwischen dem Charakter und dem Zuschauer ein Hindernis bei der Identifikation darstellen. Auch eine Erschwernis durch (zu) komplexe filmische Präsentation oder gar abstrakte Erzählweise ist denkbar. Augenscheinlich viel maßgeblicher jedoch sind die inneren Werte der Figur: Denkweise, Wertesysteme, Moral, ihre Art und Weise, mit Problemen und Konflikten umzugehen. Was diese Eigenschaften angeht, stellt sich der Auftragskiller als Profession auf den ersten Blick als großes Hindernis dar. Es handelt sich immerhin um eine Figur, die per Definition andere Menschen umbringt – und das obendrein nicht einmal aus einem nachvollziehbaren gefühlsmäßigen Grund wie Liebe oder Rache, sondern schlichtweg als Teil eines Berufs, für den der Attentäter bezahlt wird und mit dem er wiederum sein eigenes Leben finanziert. Daher widerstrebt dem Zuschauer die Identifikation mit einem solchen Charakter von vornherein mehr als beispielsweise die mit einem Bäcker, Taxifahrer, Büroangestellten oder eben dem klas-

sischen strahlenden Helden, der moralisch und emotional völlig einwandfrei und zutiefst menschlich ist.

Betrachtet man diesen Zusammenhang, ist es kein Wunder, dass Auftragskiller, sobald sie überhaupt ihren Weg auf die Leinwand fanden, als Charaktere zu Beginn ausschließlich Antagonisten waren. Die Hauptbösewichter oder deren rechte Hand, die skrupellos – wenngleich mit einer nicht zu leugnenden Expertise – die Helden und/oder deren Vertraute und Angehörige mit Gewalt aus dem Weg räumten, wenn sie den Zielen ihrer Auftraggeber im Weg standen. Unzählige Gegenspieler in Thrillern, Krimis oder Agentenfilmen – beispielsweise der „James Bond“-Reihe – wurden konkret oder implizit als Attentäter dargestellt. Einem Großteil von ihnen gemein war die Tatsache, dass sie am Ende ihrer jeweiligen Filme starben, und das entweder durch die Hand des Protagonisten, durch ihr eigenes, unmoralisches Handeln, oder schlichtweg durch eine Begebenheit, die sich in der filmischen Realität oftmals als Zufall verkleidet, erzähltechnisch jedoch nichts anderes ist als eine Art göttliche Fügung – ein Wink des Schicksals, das die Umstände zugunsten des moralisch vorbildlichen Helden dreht und seinen zutiefst unmenschlichen (weil nicht der allgemein gültigen Moral folgenden) Gegenspieler in den Abgrund stürzen lässt (teilweise wortwörtlich). Allerdings bleibt dieser Verwendung von (Auftrags-)Killern als Filmfiguren eine Problematik inhärent: Sie bleiben unverstanden und damit auf die eine oder andere Art Angst einflößend. Den Killer wird, indem er als Antagonist eingesetzt wird, nicht erklärt, sondern vielmehr mystifiziert, plakativ auf eine bestimmte Ausstrahlung und Bedeutung geprägt – und somit zwar auf der Leinwand eine etablierte und schnell kategorisierte Figur, aber im wirklichen Leben so undurchschaubar und beängstigend wie zuvor. „Die Gesellschaft fürchtet sie, weil sich ihre Handlungen der Vernunft entziehen und sie deshalb unberechenbare Bedrohungen darstellen.“²

Es lässt sich zwar nicht mit Gewissheit sagen, liegt allerdings nahe, dass aus dieser Angst und dem daraus resultierenden Wunsch nach Klarheit, nach Entmystifizierung, schließlich die Rolle des Attentäters ihren Weg vom Antagonisten zum Protagonisten fand. Für den Zuschauer würde selbst ein noch so ambivalenter Charakter mit noch so vielen moralischen und emotionalen Schwächen als Protagonist zumindest ein Stück weit erklärt werden – durchschaubar, und damit verständlich, und dadurch wiederum weniger beängstigend. Das unbekannte Übel hält, aufgrund der menschlichen Interpolations- und Interpretationsfähigkeit grundsätzlich immer mehr Schrecken für den Zuschauer parat, als eine vielleicht nicht völlig harmlose, aber zumindest konkret präsen-

2 Fuchs, Christian: Kino Killer. Edition S. Wien 1995. S. 11.

tierte und demonstrierte Situation oder Person. Aber die Filme begnügten sich nicht damit, den komplett emotionslosen und Menschenleben verachtenden Killer in identischer Form auf den Platz des Hauptcharakters zu transferieren – quasi als Antiheld. Stattdessen wurde diese Art von Figur vermenschlicht, neu gezeichnet. „Die Menschen haben ihnen Denkmäler gesetzt, sie ironisiert, analysiert, seziert, zu monströsen, menschlichen Bestien stilisiert oder als Vorreiter des Outlaw-Mythos verherrlicht.“³ Auftragskiller wurden plötzlich nicht mehr auf diese eine, plakative Eigenschaft herunter reduziert – stattdessen waren sie plötzlich Menschen wie jeder andere auch, mit denselben Problemen, Emotionen und moralischer Ambivalenz, nur, dass sie außerdem „zufällig“ noch Männer und Frauen waren, deren Beruf darin bestand, für Geld zu töten. Spätestens mit diesem Schritt wurden die Killer cineastisch „salonfähig“. Jetzt ging es nicht mehr darum, sie zu fürchten, sondern der Zuschauer sollte sich geradezu danach sehnen, einen Einblick in ihr Denken und Handeln zu erlangen und sie somit zu verstehen. Und mit dieser fortschreitenden Identifikationsfähigkeit stieg auch die Faszination für das Sub-Genre und seine Protagonisten – Figuren, die oftmals in derselben Gesellschaft wie die zeitgenössischen Zuschauer leben, aber im Gegensatz zu ebendiesen keine Kompromisse eingehen, sondern ihre Ziele rigoros verfolgen. Für manchen mochte diese Darstellung von einer Zielstrebigkeit und einem Selbstbewusstsein sprechen, das er oder sie selbst nicht besaß, und dadurch mochten die Killer in ihrer Kompromisslosigkeit glorifiziert werden.

Wo auch immer die genauen Gründe lagen – mit Filmen wie „Léon – Der Profi“ oder „Ghost Dog“ ist der Auftragskiller nicht länger die unbekannte, als Klischee eingesetzte Schreckgestalt der alten Thriller und Krimis, sondern eine eigene Sorte von Held, eine Nischenfigur, für die die Zuschauer trotz aller moralischer und emotionaler Ambivalenz begeistert nach Identifikationsmerkmalen streben. Genau wie bei jedem anderen Protagonisten wollen die Rezipienten nun auch den Killer zugänglich gemacht bekommen und sein gedankliches Innenleben verstehen. Mit welchen filmischen und erzählerischen Mitteln ihnen dieses zugänglich gemacht wird, soll nun auf den folgenden Seiten untersucht werden.

3 Fuchs, Christian: Kino Killer. Edition S. Wien 1995. S. 11.

3 Optische Methoden

Die bildliche Ebene des Films stellt für die Untersuchung der eingangs aufgestellten Fragestellung mit eine der wichtigsten Quellen dar. In Hinblick auf filmische Werke ist der optische Anteil bei weitem der größte und vielseitigste Informationsträger. Dieser ist in der Lage, durch sein Instrumentarium und ein filmgeschichtlich etabliertes technisch-ästhetisches Vokabular unterschiedlichste Inhalte direkt oder indirekt zu transportieren. Dazu zählt auch, aber selbstverständlich nicht ausschließlich, die Darstellung, Etablierung und prozedurale Entwicklung einer Filmfigur oder eines Charakters. Das Bild, das dem Rezipienten hierbei präsentiert wird, ist dabei nicht nur pragmatisches Mittel (frei nach der Aussage: „Irgendwas muss man ja zeigen.“), sondern stellt bereits für sich ein Element filmischen Erzählens dar, das von den kreativen Gewerken des Films instrumentalisiert werden kann. „Insofern kann man sagen, dass das Filmbild nicht einfach nur abbildenden Charakter hat; es reproduziert nicht einfach nur ein Bild, sondern es produziert es, und in diesem künstlerisch-ästhetischen Produkt wird die Art und Weise sichtbar, in der der Regisseur und Kameramann die darzustellende Welt sehen und wie sie wollen, dass der Betrachter sie wahrnimmt.“⁴

Im Folgenden werden insbesondere drei Aspekte der optischen Gestaltung untersucht, nämlich die Kameraarbeit (mit Elementen wie Positionierung, Bildausschnitt, Blickwinkel, Kadrage, Kamerabewegung und ähnlichen), der Umgang mit Farben sowie der Einsatz von Licht bzw. Schatten.

3.1 Kameraarbeit

Im Umgang mit der Kamera lässt sich bei vielen Filmen eine Art „Handschrift“ erkennen, quasi eine individuelle, wiedererkennbare und bedingt reproduzierbare Art, wie verschiedene Parameter des Aufnahmegeräts eingestellt und verwendet werden. Diese generelle Herangehensweise kann großen Einfluss auf die Wahrnehmung des dadurch entstehenden Films haben, kann ihn ruhiger oder dynamischer wirken lassen, ernst oder komisch, realistisch oder fantastisch. Auch hier ist Charakterzeichnung nur einer von mehreren Aspekten, die durch technische Entscheidungen ihren jeweiligen

4 Bienk, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage. Schüren, Marburg 2008. S. 52.

Effekt erzielen – als weitere Ebenen lassen sich beispielsweise Darstellung der filmischen Realität bzw. Welt oder die allgemeine emotionale Atmosphäre nennen.

Bei der Darstellung der Killer-Protagonisten in den untersuchten Filmen lässt sich unter anderem das Spiel mit dem Blickwinkel der Kamera vergleichen, der in mehreren der dieser Untersuchung zugrunde liegenden Primärwerke ausschlaggebend dafür ist, wie der Protagonist auf uns als Zuschauer wirkt. Vergleicht man zum Beispiel die Wahl der Kamerahöhe, fällt auf, dass der Protagonist Ghost Dog im gleichnamigen Film etwa für die ersten fünfzehn Minuten permanent auf Augenhöhe, also Kamerahöhe, eingefangen wird. Er befindet sich sehr oft in einer halbnahen Einstellung, immer sehr ruhig, spricht in den ersten zehn Minuten des Films kein einziges Wort. Dank der Nähe zur Kamera sind wir als Rezipienten sehr oft bei ihm, nah am Gesicht, nahe an seiner eigenen Wahrnehmungsebene, und sehen Überblendungen mit anderen Szenen, beinahe, als würden wir uns im Kopf des Auftragskillers befinden, in seinen Gedanken. Zu diesem Zeitpunkt im Film ist diese Darstellungsform – ruhige Kamerafahrten, nahe am Geschehen – allerdings nicht sehr characterspezifisch; sie beschränkt sich nicht auf Ghost Dog, sondern dominiert allgemein das Ambiente des Prologs. Dann jedoch ändert sich die gewohnte Darstellung: Ghost Dog betritt ein Zimmer⁵, erschießt sein erstes Opfer. Er sichert den Raum, kommt um die Ecke und dreht sich zu einer Frau, die in einem Sessel sitzt. Jetzt wechselt die Kamera auf ein Overshoulder, und dies ist das erste Mal im ganzen Film, dass man den Attentäter untersichtig sieht, aus der Froschperspektive – so, wie ihn auch die Frau sieht, überraschend, furchteinflößend, überlegen. Kurz darauf⁶ duckt Ghost Dog sich, um den „Rashomon“-Roman aufzuheben, und plötzlich ist er erst auf Augenhöhe, und dann sogar leicht aufsichtig. Genau so, wie sein emotionales und thematisches Verhalten umschwenkt – vom eiskalten Killer zu einem ganz normalen Menschen, der sich für ein Buch interessiert und vielleicht mit einer Gleichgesinnten darüber sprechen möchte. Auf ähnliche Art stellt auch „HITMAN“ die Wandlung des Hauptcharakters da. Hier erfahren wir erstmals eine massive Untersicht bei [00:38:18]⁷, ebenfalls in einer Situation, als eine Frau einen Mord beobachtet (Agent 47 erschießt einen anderen Hitman, während Nika zusieht). Auch in dieser Szene wird wieder der Eindruck der Angst und Bedrohung der Frau durch Untersicht unterstützt, und auch hier folgt kurz darauf eine Situation, in der der Killer den angeschossenen Interpol-Agenten Michael Whittier von oben herab mit einer Pistole bedroht⁸ – aber hier sehen wir wieder nur auf Augenhöhe das Gesicht von Agent 47, seine Waffe und

5 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:14:47

6 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:15:07

7 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:38:18.

8 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:39:47.

das Opfer sind im Off und nicht zu sehen. Auf diese Weise wird dem Zuschauer noch während der angespannten Situation, in der Agent 47 überlegt, ob er Whittier erschießen soll, ein Hinweis darauf gegeben, dass etwas anders ist als in der Szene zuvor – eine neue Prädisposition, eine neue Herangehensweise des Killers, die dann offenkundig wird, als er sich entschließt, den Interpol-Agenten nicht zu töten.

Auch ist der Anfang des Films „HITMAN“ bezogen auf den Kamerawinkel vergleichbar mit „Ghost Dog“ – und hierbei ist zu bemerken, dass es sich bei ersterem um eine französisch-amerikanische Blockbuster-Produktion handelt, bei letzterem um eine amerikanisch-deutsch-französische Arthouse-Erzählung, wobei zwischen den Erscheinungsdaten beiden Filmen etwa acht Jahre liegen. Nichtsdestotrotz ist auch Agent 47 für einen Großteil des Films auf Augenhöhe, was bedeuten könnte, dass er nicht gut, nicht böse, sondern nur eben unemotional ist – eine Lesart, die in Hinblick auf den Hintergrund der Charakters als perfekter Klon, dem moralische „Makel“ wie Zögern und Mitleid fehlen, durchaus Sinn macht. Eine weitere Besonderheit des Films ist die Wahl einer nahen, zentralen Sicht von hinten auf Augenhöhe (beispielsweise im Hotel⁹, vor Nikas Wohnung¹⁰ und im Bahnhof¹¹), was nach Aussage der Filmemacher eine Nachempfindung des Videospiele ist¹², auf dem der Film basiert. Selbst in Szenen, in denen die Kamera sich leicht unter oder über der zentralen Augenhöhe befindet, wirkt diese Positionierung in den meisten Fällen so, als sei sie den räumlichen Umständen des Drehorts geschuldet und nicht inhaltlich motiviert.

Eine ebenfalls wiederkehrend verwendete Einsatzmöglichkeit der Kamera ist die Etablierung und Betonung der Beziehungen zwischen zwei oder mehreren Charakteren. Hierbei fällt zum Beispiel auf, dass in „HITMAN“ ab [00:03:55]¹³ eine Schuss-Gegenschuss-Sequenz beginnt, die zeigt, dass zumindest in dieser Szene keine großeameratechnische Unterscheidung zwischen 47 und dem Inspektor vorgenommen wird – Zoom, Kadrierung und Winkel ändern sich auf genau die gleiche Art und werden gegeneinander geschnitten. Diese „Gemeinsamkeit“ in der Darstellung lässt sich als Hinweis darauf deuten, dass sich die beiden Gegenspieler zumindest in dieser speziellen intradiegetischen Situation nicht voneinander unterscheiden – beide sind Männer, die ähnliche Prinzipien und Meinungen zum Thema Tod und Selbstschutz haben, und keiner von beiden möchte, dass in dieser speziellen Nacht jemand stirbt. Einen Einsatz der Kamera zur Betonung von Charakterbeziehungen können wir auch in „The Mecha-

9 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:19:39.

10 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:25:45.

11 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:31:07.

12 In the crosshairs: The Making Of „Hitman“. Auf: Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:04:16.

13 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:03:55.

nic“ beobachten, unter anderem sehr stark in der Szene, in der Arthur Bishop seinen alten Mentor Harry McKenna töten soll¹⁴. Im vorangehenden Gespräch stehen sich beide gegenüber, und die Kamera hat zumeist nur einen der beiden Gesprächspartner im Bild. Dabei ändert sich hin und wieder die Einstellungsgröße, um näher am Charakter oder weiter weg zu sein – aber wir erleben immer eine gewisse Einbindung, eine Intensität der Situation, da wir uns sehr nah an der Handlungsachse befinden. Faulstich kommentiert diese Methodik wie folgt: „Sind Handlungs- und Wahrnehmungsachse parallel, so sieht (...) die Figur dem Zuschauer direkt ins Gesicht (...) so dass eine größtmögliche emotionale Betroffenheit hervorgerufen wird (...)“¹⁵. Erst in dem Moment, in dem Arthur Harry tatsächlich erschießt¹⁶, springt die Kamera kurz vor dem Schuss in eine Totale, die beide Männer im Profil zeigt, so dass der Schuss sehr klar und unmissverständlich gezeigt wird. Diese Kameraarbeit kann neben der Darstellung von Beziehungen (also dem Wechsel von freundschaftlich, fast intim hin zu rein geschäftsmäßig) auch als Aufschluss auf den emotionalen Zustand von Arthur Bishop gesehen werden – zunächst involviert und emotional, während er mit seinem alten Mentor redet, aber dann, im Moment des eigentlichen Mords, wieder völlig logisch, distanziert und losgelöst von der Situation. Ein Wechsel zwischen zwei Geisteshaltungen, der definitiv auch bei anderen Killern in untersuchten Filmen vorkommt.

Als „Léon“, der Profi, zum ersten Mal mit dem Mädchen Mathilda zusammentrifft¹⁷, kommt er gerade von einem Auftrag zurück. Er trägt noch Brille und Kappe und unter seinem Mantel das Tragegeschirr mit Waffen und Ausrüstung – auch die Wahl des Kostüms trägt zur Charakterzeichnung bei und wird in einem späteren Kapitel ausführlicher behandelt. Léon ist hier gefährlich, distanziert – wir sehen ihn meist in einem stark untersichtigen Overshoulder von Mathilda, wie er sie überragt, auf sie hinabblickt, die Augen hinter der Brille unkenntlich; auch, wenn das Gespräch zwischen den beiden bei diesem ersten Treffen relativ zwanglos verläuft, ist Léon hier doch deutlich ein Fremder, eine unbekannte Variable, vielleicht eine Bedrohung. Wenig später, bei ihrem zweiten Treffen¹⁸, sieht es schon anders aus. Dieses Mal geht Léon die Treppe hinauf: pfeifend, ohne Brille und Kappe, nur ein normaler Mann, der begeistert von einem Kinobesuch zurückkommt. Er trifft Mathilda, die offensichtlich von ihrem Vater geschlagen worden ist – und diesmal sind beide sofort in derselben Einstellung, halbtotale, profilig. Auch ihre tatsächliche räumliche Distanz zueinander ist wesentlich geringer. Léon gibt Mathilda ein Taschentuch gegen das Nasenbluten – hier wird der offenere Um-

14 West, Simon: *The Mechanic*. 2011. DVD. 00:18:46.

15 Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002. S. 125.

16 West, Simon: *The Mechanic*. 2011. DVD. 00:20:47.

17 Besson, Luc: *Léon*. 1994. DVD. 00:10:53.

18 Besson, Luc: *Léon*. 1994. DVD. 00:20:15.

gang zwischen den beiden bereits durch die Wahl von Optik, Einstellungsgröße etc. verstärkt. Endgültig „vertraut“ wirken sie dann bei dem Gespräch bei [00:32:32]¹⁹, nachdem Léon gerade Mathilda in seine Wohnung gelassen hat, um ihr das Leben zu retten. Wir sind nah an der Handlungsachse in jeweils zwei gegenschüssigen Overshoulders, kaum weitwinklig, was den Raum noch weiter verdichtet, und sehen Mathilda und Léon in nahen bzw. Dialogeinstellungen; in Kombination mit dem privaten Umfeld (Léons Wohnung) und der jetzt völlig legeren Kleidung von Léon (Mantel, Kappe und Brille fehlen) hat die Atmosphäre der Beziehung zwischen den beiden Charakteren endgültig den Punkt der beginnenden Freundschaft erreicht, was somit auf mehreren Ebenen (Kamera, Wahl des Kostüms, Wahl der Kulisse sowie dem Schauspiel selber) erzählt wird – eine klassische Mehrfachkodierung. Eine Art gegenläufigen Effekt sehen wir, wenn Léon sich mit seinem Auftraggeber Toni trifft. Grundsätzlich gewöhnt sich der Rezipient daran, Toni und Léon in nahen Dialog-Overshoulder-Aufnahmen zu sehen, in denen sie wie Vertraute, vielleicht sogar Freunde wirken. Toni bewahrt, wie der Zuschauer im Laufe der Gespräche führt, Léons Geld für ihn auf. Als Léon jedoch erstmals während eines Treffens nach seinem Geld fragt²⁰, erklärt Toni ihm, dass er, Toni, besser sei als jede Bank, weil man bei ihm nichts lesen oder ausfüllen müsse. Als Léon ihm daraufhin sagt, er habe mittlerweile lesen gelernt, schneidet das Bild bei [00:56:18]²¹ erstmals kurz in eine profilige, untersichtige Einstellung von Toni – jetzt ist er nicht mehr freundlich, sondern vorsichtig, die beiden keine Freunde mehr, sondern möglicherweise Konkurrenten. Vielleicht sogar ein Hinweis darauf, dass Léon sich ab sofort nicht mehr so leicht über den Tisch ziehen lässt, und eine Entwicklung, die Toni deutlich verunsichert, vielleicht sogar verärgert.

Mehrere der untersuchten Werke benutzen die Wahl der Kameraeinstellung auch zu dem Zweck, den Charakter fragmentarisch, also Stück für Stück, optisch einzuleiten. In „Léon“ sieht man das ganze Gesicht des gleichnamigen Protagonisten zum ersten Mal kurz bei [00:04:55]²², und auch da ist es in Bewegung und kaum zu erkennen. Endgültig und wirklich komplett sieht man es erst bei [00:07:32]²³ – vorher ist Léon immer auf verschiedene optische Arten kaschiert, zum Beispiel durch extreme Close-Ups und Detailshots, oder Winkel, aus denen das Gesicht nicht erkennbar ist. Diese Vorgehensweise spielt nicht nur mit der Erwartungshaltung und der Neugier des Zuschauers, sondern könnte überdies als Einblick in die Art interpretiert werden, in der die Gangster im Hotel Léon wahrnehmen: ein gesichtsloser, unbekannter, nur teilweise erkennbarer

19 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:32:32.

20 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:54:10.

21 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:56:18.

22 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:04:55.

23 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:07:32.

und verständlicher Schrecken, der sie einen nach dem anderen ausschaltet. Die Methode, dem Zuschauer zunächst nur visuelle Teilinformationen über den Protagonisten zu geben, findet sich auch in „Collateral“ wieder, beginnend bei [00:13:19]²⁴. Während Vincent sich durch das Gebäude bewegt, bleibt die Kamera immer sehr nahe an ihm dran, der Zuschauer sieht meistens nur Kopf und Schultern. Dabei variieren Winkel und Position der Kamera stark, wirken fast zufällig: mal von vorne, mal von hinten, mal von der Seite, mit unterschiedlichen Auf- und Untersichtswinkeln. Es entsteht das Gefühl, dass Vincent gar nicht wirklich da ist (sein Körper unsichtbar, er wird von niemandem wirklich bemerkt), während er selbst seine ganze Umgebung ständig wahrnimmt – ohne dabei jedoch den Kopf drehen zu müssen. Teilweise springen wir mit der Kamera dann sogar in einen POV, der auch hier einen subtilen Ausbruch aus der etablierten Kameraarbeit darstellt. Derselbe Effekt erstreckt sich auch auf spätere Momente des Films, solange sich Vincent ohne Max durch die Stadt bewegt (zum Beispiel kurz vor seinem ersten Mord²⁵).

Wichtig ist die Kamera in „Collateral“ auch, um die Identifikation des Zuschauers mit den Figuren zu unterstreichen oder zu erschweren; beispielsweise in der Sequenz²⁶, in der Max Vincent zu dessen erstem Termin fährt. Max, der junge, normale Alltagsmensch, von dem der Zuschauer bereits zu diesem frühen Moment im Film weiß, dass er Träume, aber auch Probleme hat, ist eine klassische Identifikationsfigur – und die Kamera fängt ihn grundsätzlich nah ein, leicht von vorne, für den Zuschauer sind seine Emotionen leicht zu lesen. Vincent hingegen ist eine unbekannte Variable: abweichende Kleidung, seltsam emotionsloses Verhalten, das so wirkt, als hätte Vincent sich lediglich Manierismen angewöhnt, um unter normalen Menschen nicht aufzufallen, ohne jedoch diese sozialen Konstrukte wirklich zu verstehen – und die Kamera unterstützt diese Distanz zum Zuschauer, indem sie Vincent durch das hintere linke Fahrzeugfenster zeigt: weiter entfernt als Max, und außerdem stärker im Profil, was uns von seiner Handlungsachse entfernt und ihn zu einem Fremden macht. Erst bei [00:16:20]²⁷, als das Thema der beiden Protagonisten von Smalltalk zu einem Gespräch über Max' private Zukunftspläne wechselt, sehen wir Vincent erstmals interessiert – und spontan ist seine nächste Einstellung genau so nah wie die von Max, lässt ihn ein wenig menschlicher wirken. Fällt der Zuschauer hier vielleicht auf dieselbe Mimikry herein wie der Rest von Vincents Umfeld? Das Spiel mit der Identifikationsbereitschaft und auch der Irreführung des Zuschauers ist kein Einzelfall. Beispielsweise bedient sich die Dar-

24 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:13:19.

25 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:18:55.

26 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:14:54.

27 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:16:20.

stellung von „El estrago“ in „Smokin' Aces“ mehrmals einer interessanten Methode, um darauf hinzuweisen, dass der vermeintliche FBI-Agent in Wirklichkeit ein Killer ist; er wird nicht direkt gezeigt, sondern als Spiegelung auf einer Oberfläche, deren Spiegelcharakteristik immer eine gewisse Verfremdung mit sich bringt. Bei [00:46:50]²⁸ spiegelt er sich in einer Doppelglasscheibe und hat somit eine Art überlappende Kontur, wie der Schatten einer transparenten Maske; bei [00:58:20]²⁹ findet sich erneut eine Spiegelung, diesmal schlichtweg in einer matten Oberfläche, die das Bild sehr unscharf werden lässt. Beide Stile weisen auf eine Art Verschleierung hin, einen Teil des Mannes, der nicht gesehen werden will oder soll. „I knew I always wanted to shoot with mirrors. (...) This guy is not who he says he is, 'cause all you see is reflections.“³⁰ Ähnlich verhält es sich im gleichen Film mit dem Auftragskiller Laszlo Soot in seiner Verkleidung als Hugo; auch er spiegelt sich bei [01:03:12]³¹ in einer Metallwand, die durch Kugelschläge derart zerbeult ist, dass sein Spiegelbild verzerrt und gedehnt wird – ebenfalls das Bild eines Mannes, der seiner Umgebung nur eine verzerrte Version seines wahren Ichs präsentiert.

Zusammenfassend stellt sich die Kamera nicht nur als unverzichtbares Mittel für die reine optische Vermittlung und das Zugänglichmachen der erzählten Geschichte heraus, sondern als extrem mächtiges, Stimmung und Sinn stiftendes Instrument, das dem Filmemacher als Erzähler genauso weitreichende Möglichkeiten bietet wie Lichtsetzung oder Tonmischung.

3.2 Lichtsetzung

Zweiter Hauptbestandteil der optischen Grundlage für die Darstellung von Charakteren und deren eventueller Veränderung ist das Licht. „Licht erzeugt genauso wie z. B. der Ton und das Setting eine ganz bestimmte, absichtsvoll geschaffene Stimmung. Die Lichtgestaltung einer Szene steuert bewusst die Emotion des Betrachters (...).“³² Im Grund lässt sich dasselbe, was Alice Bienk zum Thema Kamera sagt (s. o.), auch auf das Licht anwenden: Es ist einerseits zwar die unerlässliche physikalische Basis, damit überhaupt ein Film entstehen kann (genauso wie die Kamera), hat aber darüber hinaus das Potential und die Aufgabe, ästhetisch und sinnstiftend zu wirken und durch be-

28 Carnahan, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD. 00:46:50.

29 Carnahan, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD. 00:58:20.

30 The Lineup. Auf: Carnahan, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD. 00:09:33.

31 Carnahan, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD. 01:03:12.

32 Bienk, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage. Schüren, Marburg 2008. S. 68.

wussten dezidierten Einsatz den verschiedenen optischen Codes eines Films eine weitere Ebene hinzuzufügen.

Ein häufig auftretendes Phänomen in den untersuchten Auftragskillerfilmen scheint die die Anwendung einer Lichtsituation zu sein, in der ein Protagonist optisch „zweigeteilt“ wird. In „HITMAN“³³ stellt sich uns Agent 47 dank eines Schlaglicht von rechts entsprechend dar – eine Seite ist hell, die andere Seite bleibt dunkel. Verweist das möglicherweise auf die „menschliche“ Seite des Killers? Bei [00:04:23]³⁴ ist der Effekt sogar noch stärker: Oberkörper, Hände und Waffen des Attentäters befinden sich im Licht, aber das Gesicht liegt im Dunkeln. Noch einmal finden wir den Effekt bei [00:08:07]³⁵, in einer Situation, die grundsätzlich gar nicht durch einen physischen Konflikt oder einen anstehenden Mord charakterisiert wird. Agent 47 sitzt in einer Hotelbar am Tresen und trinkt alleine Scotch. Obwohl 47 sich in einer ansonsten hell erleuchteten Umgebung befindet, ist er der einzige, der eine Schattenseite in seiner Lichtsetzung hat und damit wortwörtlich zwielichtig wirkt – ganz im Gegensatz zu der Frau, die ihn anspricht und offensichtlich mit ihm flirtet. Erst, als die Frau in seinen (auch lichttechnischen) Proximalbereich tritt, erhält sie dieselbe Schattenkante.

Ein ähnlicher Effekt lässt sich bei „The Mechanic“ in der bei [00:25:55]³⁶ beginnenden Szene beobachten, in der Steve McKenna auf einer Straße den Köder für einen Autodieb spielt (auch, wenn Steve zu diesem Zeitpunkt in der Handlung streng genommen noch kein Auftragskiller ist). Solange der Dieb mit dem scheinbar harmlosen Steve spricht, sitzt dieser in seinem Auto, durch die Windschutzscheibe frontal ausgeleuchtet, so dass seine Augen gut sichtbar sind. Als er jedoch plötzlich den Autodieb entwaffnet und aus dem Fahrzeug aussteigt, sorgt der Schirm seiner Mütze davor, dass seine Augenpartie durch das Schlaglicht der Straßenlaternen im Schatten liegt. Dieser Effekt, gemeinsam mit dem Wechsel von Aufsicht (im Auto sitzend) zu Untersicht (auf der Straße stehend) und der Änderung der musikalischen Atmosphäre, vermittelt die Änderung von Beute zu Jäger.

Wiederum ähnlich verhält es sich in der ersten Szene von „Le samouraï“³⁷, wo Jef Costello vor dem Spiegel seinen Mantel und Hut anlegt; er bewegt sich dabei in einem Zwielicht, das dafür sorgt, dass manchmal seine linke Gesichtshälfte, manchmal auch seine Augen im Schatten liegen. Auch hier entsteht durch die Kante der Eindruck eines „zweigeteilten“, ambivalenten Charakters, der eine helle und eine dunkle Seite seiner

33 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:03:47.

34 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:04:23.

35 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:08:07.

36 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:25:55.

37 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:03:28.

Persönlichkeit, Moral und Geisteshaltung besitzt. Vergleichbar ist hier auch eine Einstellung aus „John Wick“³⁸, in der Johns Gesicht durch Licht erhellt wird, das durch vertikale Gitterstäbe fällt, und ihm damit gleich mehrere helle und dunkle Facetten verleiht – auch in diesem Fall ist ein gewisser Symbolgehalt denkbar, der auf die unterschiedlichen Ebenen von Johns Persönlichkeit (effektiver Killer, liebender Ehemann oder auch einfach nur ein pensionierter Krieger, der in Ruhe gelassen werden will) hinweist.

In „Collateral“ benutzt Regisseur Michael Mann eine interessante Technik der Lichtsetzung, indem er die Wagenhimmel der Taxis, die während des Films gefahren werden, komplett mit unauffälligem Klettverschluss-Material bedeckt; auf diesen Untergrund können dann unterschiedlich geformte LED-Streifen geheftet werden und ermöglichen eine sehr dezidierte Ausleuchtung bestimmter Bereiche des Fahrzeugs.³⁹ Mann nutzt diese Methode, um je nach Stimmung der Szene seinen beiden Protagonisten unterschiedliche Licht- und Schattenseiten zu geben, die die Atmosphäre unterstützen. Farblich dominiert im Innern des Taxis ein grünliches, an alte Neonröhren erinnerndes Licht, welches steril, urban, kalt wirken könnte – und das Taxi damit, besonders nach Weggabe von Max' kleinem Foto, das als emotionaler Rückzugsort diente, zu einem unschönen, unpersönlichen Ort macht, in dem er mit dem Killer Vincent eingesperrt ist. Bei [00:31:23]⁴⁰ ist Max dann auch noch am Lenkrad festgebunden und redet mit seinem Chef, während Vincent neben ihm sitzt. Eigentlich will Vincent das naheliegende Gebäude betreten und seinen nächsten Auftragsmord erledigen, hält jedoch inne, als er bemerkt, wie Max' Chef mit seinem Fahrer umgeht. Vincent nimmt sich die Zeit, den Mann am anderen Funkgerät verbal zurechtzuweisen. Diese kurzfristige Exponierung und Einmischung ist charakterlich völlig untypisch für Vincent – und in dieser Szene fehlt das LED-Licht im Innern des Taxis, so dass Vincent eine klare, farblose Licht- und Schattentrennung hat. Die linke Seite liegt im Schatten und weist in Richtung des Gebäudes, die rechte Seite ist erleuchtet und zu Max und dem Funkgerät gerichtet – diese Zweiteilung könnte dazu gedacht sein, die Unschlüssigkeit zwischen zwei Verhaltensweisen (antrainiert und typisch kalt vs. abweichend und hilfsbereit) optisch zu betonen. Daran erinnert auch eine ähnliche Verwendung der Lichtsetzung, ebenfalls bei „Collateral“, in der Szene, als Max in Vincents Namen mit dem Gangster Felix verhandelt. Während Felix sich bei Max ausholend über dessen Versagen beschwert⁴¹, ist Max' Gesicht größtenteils ausgeleuchtet, mit nur einer winzigen Schattenseite rechts unten am Kinn. Als sich die Wut von Felix jedoch dem Höhepunkt nähert und sich einer

38 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 01:02:54.

39 City of Night: The Making Of Collateral. Auf: Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:23:44.

40 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:31:23.

41 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 01:06:14.

der Anwesenden hinter Max' positioniert und ihn mit einer Waffe bedroht⁴², neigt Max erst den Kopf und dreht sich dann sogar in den Schatten hinein – gleichzeitig vergisst er seine untergebene, entschuldigende Stimme und sagt „Sie sollen den Kerl der hinter mir steht auffordern, seine Waffe wegzustecken, bevor ich sie ihm wegnehme und den Kerl damit totprügeln.“⁴³ Die Anwesenden, die zu diesem Zeitpunkt noch glauben, den Killer Vincent vor sich zu haben, und die dessen Reputation als fähiger, skrupelloser Mörder kennen, lassen von ihm ab. In diesem Moment kopiert Max Vincents Verhalten, das er den ganzen Abend lang studieren konnte, fast perfekt, und das Licht unterstützt diese Veränderung.

Den Effekt der zuvor genannten Methoden, die Protagonisten der Killerfilme auszu-
leuchten, kann man mit einer Aussage von Werner Faulstich zusammenfassen: „Das durch Licht erzeugte Spannungsfeld lässt Figuren im Halbdunkel, macht sie vielschichtig und gegensätzlich, befördert die Verwicklung der Erzählstränge (...).“⁴⁴ Grundsätzlich zeigt sich durch die Verwendung der Beleuchtung eine Art „Dualität des Killers“, die ihn in die beiden Facetten „Mensch, emotional“ und „Killer, unemotional“ trennt, von denen je nach Situation meistens ein Aspekt dominiert. Generell scheint dieses Spannungsfeld zweier persönlicher Paradigmen zentrales Thema in den untersuchten Subgenrefilmen zu sein, das nicht nur ein Leitmotiv vieler Auftragskiller-Charaktere ist, sondern auch als Anlass und Triebfeder für ganz spezielle Szenen darstellt, in denen die Charaktere zwischen den beiden Seiten ihrer Persönlichkeit wechseln und darum kämpfen, genau eine der beiden Seiten zu forcieren. Dieser Wechsel zwischen zwei Arten, auf die der Auftragskiller vom Zuschauer und von anderen Filmfiguren wahrgenommen wird, ist ein zentrales Element in mehreren der untersuchten Filme und wird, wie in den folgenden Kapiteln ersichtlich, auch mit anderen filmischen Methoden erreicht.

Ein anderes interessantes Beispiel für Lichtarbeit bei „Léon“ taucht in der Einstellung auf, die bei [00:07:30]⁴⁵ beginnt. Léon überfällt eine Gruppe Kleinganoven, die ihm zahlenmäßig und bewaffnungstechnisch weit überlegen ist, in einer Mietwohnung. Nachdem er alle Leibwächter ausgeschaltet hat, befindet er sich hinter deren Anführer und komplett im Dunkeln, einem Schwarz, das auf der Filmebene derart gesättigt ist, dass man keine Formen oder Silhouetten erkennen kann. Lediglich Léons Hand mit dem Messer und später ein Teil seines Gesichts tauchen aus dem Schatten auf – was ihm einen gewissen mysteriösen oder übernatürlichen Anklang gibt und den Eindruck ver-

42 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 01:07:50.

43 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 01:08:12.

44 Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002. S. 149.

45 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:07:30.

mittelt, Léon sei Teil dieser Schatten, aus denen er nach Belieben heraustreten kann. Ziemlich genau derselbe Effekt wird übrigens in „John Wick“ verwendet⁴⁶, als John vor dem „Red Circle“ aus dem Schatten tritt, um seinen alten Bekannten, den Türsteher Francis, davon zu überzeugen, sich doch für diesen Abend frei zu nehmen. In dieser Einstellung ähneln Kamerawinkel, Lichtsetzung und die inhaltliche Konnotation der Szene stark der zuvor beleuchteten Einstellung aus „Léon“.

Ganz anders verhält es sich wiederum, als „Léon“ bei [00:30:15]⁴⁷ die Tür für Mathilda aufmacht. Das Licht aus dem Innern der Wohnung, das ihr Gesicht erhellt – und völlig offensichtlich extradiegetisch gesetzt ist, also verstärkt – stellt Léon als den rettenden Schutzengel dar, der sie vor dem sicheren Tod bewahrt (natürlich nur, wenn man von einer allgemeinen Konnotation von Licht = gut und Dunkelheit = schlecht ausgeht, was aber im Gesamtbild dieses bzw. aller untersuchter Filme durchaus ein gängiges Konzept zu sein scheint). Ein ähnlicher Effekt lässt sich bei [01:33:32]⁴⁸ beobachten, wo Léon derjenige ist, der sich dem „Licht“ nähert – in Form eines hellen Ausgangs aus einem ansonsten dunklen Korridor, der auf die Straße und weg von den feindlichen Polizisten führt. Möglicherweise handelt es sich hier sogar um ein Bildzitat, das wiederum ein Wiedererkennen und eine damit verbundene Antizipation beim Zuschauer auslösen soll, die dann nicht erfüllt wird, denn Léon erreicht den Ausgang nie. Auch das Spiel mit etablierten bildlich-inhaltlichen Kompositionen und deren Zitat ist ein wiederkehrendes Mittel in den untersuchten Werken und beschränkt sich keineswegs nur auf das Mittel der Lichtsetzung.

3.3 Farben

Bei der Untersuchung von Farbe im filmischen Kontext lässt sich die analytische Betrachtung zunächst einmal in zwei Aspekte aufteilen, nämlich einerseits die Farbe von physischen Elementen wie Kostümen, Kulissen und Requisiten, und andererseits die Farbe der Beleuchtung, mit der diese Elemente zusätzlich zu ihrem eigenen Farbton bedacht sind. Hierbei ist offenkundig, dass diese beiden Betrachtungsweisen einander beeinflussen und sich auch auf der Wirkungs- und Effektebene nicht unbedingt voneinander unterscheiden müssen. Ein hauptsächlich rot in Szene gesetzter Charakter kann denselben Effekt auf den Zuschauer haben, unabhängig davon, ob dieser Effekt durch

46 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:47:18.

47 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:30:15.

48 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 01:33:32.

ein tatsächlich rotes Kostüm erreicht wird, oder durch den Einsatz einer entsprechend gefärbten Lampe, deren Lichtstrahl auf weißen Stoff fällt. „Licht und Farbe sind zwei Bereiche, die sich nicht immer eindeutig voneinander trennen lassen (...). Für die formale Analyse von Farbfilmen ist die Lichtfarbe oder auch Farbtemperatur von großer Bedeutung.“⁴⁹ Da aber beide Einsatzmöglichkeiten von Farbe im Film ihre unterschiedlichen Herangehensweisen und Wirkungsmethoden entfalten können, werden sie im folgenden getrennt voneinander untersucht. Hierbei geht es allerdings, dies sei noch einmal angemerkt, um, wie Werner Faulstich treffend zusammenfasst, „(...) Bedeutungen, die (...) bei ein und derselben Farbe je nach Kultur, Epoche, Gegenstandsbereich oder Milieu durchaus unterschiedlich sein können. (...) Es kommt nun darauf an, nicht einzelne Farben einfach „wild“ zu interpretieren, sondern zunächst Muster zu ermitteln, die in ihrer Gesamtheit, also erst strukturell Sinn machen.“⁵⁰ Diese Voraussetzung sollte bei der nun folgenden Analyse Teil der Betrachtung sein.

Betrachtet man zunächst den Einsatz von farbigem Licht als stilistischem Mittel, so wird offenkundig, dass es in einigen der untersuchten Werke Anwendung findet. In „HITMAN“ beispielsweise findet sich eine zentral kadrierte Einstellung mit leichter Ranzfahrt⁵¹. Dabei ist der Raum und somit auch der Protagonist Agent 47 chromatisch zweigeteilt: blaues Licht vom Monitor beleuchtet eine Seite seines Gesichts, orangefarbenes Licht von der Tischlampe die andere. Nachdem der Agent den Auftrag bekommen hat, ein wichtiges Regierungsoberhaupt zu ermorden, geht die Lampe langsam aus, so dass 47 nur noch kalt blau ausgeleuchtet ist. Wendet man in diesem Fall die klassische Assoziation von blauen und grünen Farben mit Kälte / Leidenschaftslosigkeit / Logik an – was, wie eingangs erwähnt, nur eine der möglichen Interpretationen ist – lässt sich hier quasi der Moment, in dem der Protagonist geistig wieder der reine Killer wird, erahnen. Der Verlust des warmen, orangefarbenen Lichts, quasi der „menschlichen“ Seite, könnte ein filmisches Symbol sein und uns als Zuschauer einen Einblick in die Psyche von Agent 47 geben. Außerdem etabliert „HITMAN“ damit einen Effekt, der bei [01:09:56]⁵² wiederholt wird, als im Büro von Chefermittler Yuri Marklov plötzlich das warme Licht ausgeht und nur noch das bläuliche „Mondlicht“ die Szene erhellt – ein Bildzitat, das dem Zuschauer vermitteln könnte, dass Agent 47 in der Nähe ist, und eine entsprechende Erwartungshaltung erzeugt, die dann am Ende der Szene durch den Angriff des Attentäters erfüllt wird.

49 Bienk, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage. Schüren, Marburg 2008. S. 71.

50 Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002. S. 151.

51 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:11:48.

52 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 01:09:56.

„John Wick“ wiederum verwendet (Licht-)Farben sehr dezidiert, um bestimmte Personen, Orte oder Abschnitte der Handlung mit einer Art chromatischen Kenncode zu versehen. Der Großteil des Films ist, sowohl durch die Lichtsetzung als auch durch die Wahl von Kulissen, Kleidung etc. sehr monochrom und meistens in weißen, grauen, schwarzen oder blassen Blau- oder Gelbtönen gehalten. Dem gegenüber steht dann das regelmäßige Auftreten von stärker farbgesättigten Szenen, die auf diese Art eine besondere Bedeutung bekommen, quasi aus dem „Alltag“ hervorstechen. Dazu zählen unter anderem Johns wildes Fahrtraining auf dem Flughafen⁵³, das stark gelblich geprägt ist, oder der Moment, in dem er wieder in Aktion tritt, durch blau-rotes Polizeilicht gekennzeichnet⁵⁴. Der Club unter dem „Continental“, wo John seinen alten Mentor wieder trifft⁵⁵, benutzt starke rote und grüne Kontraste, ebenso wie der „Red Circle“-Club wiederum starkes, leicht übersättigtes Blau bzw. Rot verwendet⁵⁶. Die Szene bei [01:06:36]⁵⁷, in der John verhört wird, ist durch die Baustrahler sehr gelbstichig, was die Charaktere beinahe ein wenig kränklich wirken lässt und somit die unangenehme Atmosphäre der Befragung und möglicherweise implizierten Folter unterstützt.

Bei der Untersuchung von Farbe jenseits der Lichtsetzung, also als Teil von Reguise, Kostüm und Kulisse, fallen mehrere Effekte auf. In „Le samouraï“⁵⁸, als der Antiheld Jef Costello auf dem Bahnübergang auf seinen Kontaktmann zugeht, ist dieser ein farblicher Kontrapunkt zu unserem Hauptcharakter Jef; die Haare des Kontaktmanns sind blond, die von Jef dunkel und unter einem dunklen Hut verborgen, außerdem trägt Jef einen hellen Trenchcoat, während der Mantel des Kontaktmanns dunkel ist. Jeweils auf unterschiedlichen horizontalen Ebenen sind diese beiden Körperpartien (Kopf / Torso) genaue farbliche Gegensätze zueinander. Dieser farbliche Kontrast in Kombination mit der Positionierung des Kontaktmanns, der wie ein Bollwerk genau in der Lauflinie von Jef auf ihn wartet, deutet bereits eine Form der Konfrontation und Gegensätzlichkeit an – erneut wird hier durch mehrere filmische Codes eine Antizipation seitens des Rezipienten aufgebaut, die kurz darauf inhaltlich bedient wird, als der Kontaktmann plötzlich versucht, Costello zu erschießen, und sich somit tatsächlich als Gegenspieler bzw. Feind entpuppt. Vincent in „Collateral“ ist ebenfalls auf eine gewisse Art farbkodiert – sein gesamtes Erscheinungsbild, inklusive Anzug, Bart und Haaren, ist in verschiedenen, relativ eng aneinanderliegenden Grautönen gehalten. Auf der einen Seite wird das Ergrauen von Haaren und Bart mit zunehmendem Alter assoziiert, was einen Hinweis

53 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:12:53.

54 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:32:10.

55 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:40:50.

56 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:49:10.

57 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 01:06:36.

58 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:43:43.

darauf gibt, dass Vincent entweder wirklich älter ist, oder zumindest durch bewusste Kleidung und Selbstpräsentation so wirken möchte – die Erfahrung und Selbstsicherheit, um dieses Alter zu untermauern, besitzt er in jedem Fall, wie der Rezipient im ganzen Film immer wieder demonstriert bekommt. Auf der anderen Seite ist Grau aber auch – klassisch betrachtet – ein Zwischenton, ein Kompromiss, die gediegene Mitte zwischen den Licht- und Farbextremen Schwarz und Weiß. Auch das kann als Hinweis auf Vincents Geisteshaltung und Einstellung zur Welt und zu sich selbst interpretiert werden – nicht gut, nicht böse, weder moralisch, noch sadistisch, nur ein Profi, der ohne zu fragen seine Arbeit macht.

4 Akustische Methoden

Neben der optischen Ebene bildet die akustische Komponente eines Films die zweite große Vermittlungsmöglichkeit von Informationen an den Rezipienten. Es ist diskutabel, welche der beiden Ebenen die „wichtigere“ oder „größere“ ist, aber in jedem Fall behalten beide ihre Relevanz für das Medium (Ton-)Film im Gegensatz zu anderen Wahrnehmungsebenen (taktile, geschmacklich, olfaktorisch), die von diesem Medium bekanntermaßen gar nicht angesteuert werden. Die akustische Ebene lässt sich grob in zwei inhaltliche und zwei erzähltechnische Ebenen teilen. Inhaltlich unterscheidet man zwischen der Musik und dem Sprechtext bzw. Dialog, erzähltechnisch nach der „Diegese“, also der Realitätsebene, auf der der Ton eingesetzt wird. Gerade Filmmusik ist klassisches Werkzeug zur Unterstützung oder Schaffung des filmischen Gesamteindrucks. „Filmmusik dient in der Regel der unterschweligen Emotionalisierung der Filmhandlung (...)“⁵⁹, besitzt aber darüber hinaus weitere Wirkungsmethoden, ebenso wie der Dialog. Beide sollen im folgenden Kapitel auf ihre für die Charakterzeichnung relevanten Einsatzmöglichkeiten hin untersucht werden, wobei nach intradiegetischer und extradiegetischer Verwendung unterschieden wird.

Zur Klärung der Begriffe „extradiegetisch“ und „intradiegetisch“ äußern sich Martinez und Scheffel wie folgt: „Die Erzählung des Rahmenerzählers erfolgt auf einer ersten Ebene, die wir mit Genette als *extradiegetisch* bezeichnen; die Ereignisse, von denen dieser Erzähler erzählt, liegen auf einer zweiten, *intradiegetischen* Ebene (...)“⁶⁰ Diese Definition der Begriffe ist gültig nicht nur für das Medium Film, sondern für jede Form von dramatischer Erzählung, beispielsweise den Roman oder das Theater. Mit Bezug auf Filmmusik und Soundeffekte weicht die Definition allerdings ein wenig von der generellen Bedeutung ab. Um Missverständnisse zu vermeiden, sei hier darauf hingewiesen, dass in der folgenden Untersuchung der Begriff „extradiegetisch“ für Musik und Töne benutzt wird, die für den Zuschauer hörbar sind, aber nicht für die Figuren in der Filmhandlung, während „intradiegetisch“ jene akustischen Phänomene bezeichnet, die in der filmischen Realität erzeugt werden und daher auch von den handelnden Charakteren gehört und kommentiert werden können.

⁵⁹ Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002. S. 141.

⁶⁰ Martinez, Matias & Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 8. Auflage. C. H. Beck, München 2009. S. 76 f.

4.1 Extradiegetisch

Gerade die extradiegetische Musik oder Atmosphäre kann dem Zuschauer eine starke zusätzliche Informationsebene über die intendierte Stimmung einer Szene geben, weil sie quasi losgelöst von der Filmhandlung ist. Figuren im Film müssen auf diese Musik, die außerhalb ihrer eigenen Welt spielt, nicht reagieren – so dass ihr Handeln und dessen Ausstrahlung zunächst gleich bleibt und eine Basis bildet, der durch den gezielten Einsatz unterschiedlicher extradiegetischer Musik eine emotionale und atmosphärische Richtung gegeben werden kann. „Ghost Dog“ arbeitet beispielsweise viel mit Montagen, die mit Musik unterlegt sind (oftmals „Old School“ Rap und Hip Hop). Diverse Autofahrten, das Training auf dem Dach vor dem Taubenschlag, das Bauen, Reparieren und Warten von Ghost Dogs Waffen und Ausrüstung werden auf diese Art erzählt. Dabei gibt die Musik den Szenen eine gewisse Entspannung und Routine, anstelle permanent nach Anspannung zu heischen. Eine Methode der Stimmungslenkung, die beinahe identisch in „The Mechanic“ verwendet wird. Auch hier existieren Szenen, deren Musik eher ruhig oder unterschwellig ist, und die als Montage geschnitten sind (das Besäufnis von Steve am Abend nach dem Tod seines Vaters, das Herumbasteln am Auto in der Garage von Arthur Bishop, das gemeinsame Waffentraining der Killer, Steves Eskapaden nach dem ersten „erfolgreichen“ Auftrag).

Diese durch ruhige Musik gekennzeichneten Momente bilden zunächst eine Art Basis, einen Normwert, der in jedem Film neu etabliert wird und dem Zuschauer quasi eine Richtlinie vermittelt, ihm zeigt, wie eine alltägliche, ruhige Szene oder Konflikt oder Überraschung aussieht. Dies bietet dann wieder die Möglichkeit, Entwicklungen in der Filmhandlung – und damit auch Entwicklungen bestimmter Haupt- oder Nebencharaktere – musikalisch zu betonen. Dies passiert unter anderem, als in „The Mechanic“ Arthur Bishop seinen nächsten Auftrag annimmt⁶¹, das Dossier öffnet und erkennt, dass es sich bei der Zielperson, die er, Arthur, umbringen soll, um seinen alten Freund und Mentor Harry McKenna handelt. Die Musik, zuvor noch ein treibendes, geschäftiges, aber durchaus unterschwelliges Thema, geht in einen Schock-Sound aus Streichern und Synthesizer-Samples über. Gemeinsam mit Stathams Mimik im Close Up – auch hier wird, wie in den meisten untersuchten Fällen, eine Charakterentwicklung mehrfach kodiert – wird uns hier klar, dass er überrascht ist und dass ihn der geforderte Mord an einem alten Freund keineswegs kalt lässt.

61 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:12:12.

Mehrere der untersuchten Genrefilme weisen diese Erzählmethodik auf. Bei „Léon“ beispielsweise vergehen keine fünf Minuten, ohne, dass eine Szene durch dezidierten Einsatz von Musik betont und unterstrichen wird: Bei [00:02:32]⁶² hört man dumpfe Trommeln, Schellen, eine fast rein perkussive Atmosphäre, die einsetzt, sobald klar wird, wer Léons neues Ziel ist und die anhält, bis alle Handlanger des Ziels ausgeschaltet sind. In relevanten Momenten (Pistolenschüsse, Schockmomente, die Tode von Léons Gegnern) wird die Handlung durch einen Anstieg der Lautstärke oder eine kurze, orchestrale Abweichung in der Musik untermalt, ohne, dass dadurch der allgemeine Grundverlauf der Musik merklich unterbrochen wird. Bei [00:09:50]⁶³ hört der Zuschauer Streicher und eine gezupfte Gitarre in der Szene, in der Mathilda vorgestellt wird, bei [00:12:56]⁶⁴ hingegen tiefe Bässe und Sphären, die bedrohlich klingen und damit das erstmalige Auftreten des späteren Antagonisten Stansfield akustisch untermauern. Bei Minute [00:14:40]⁶⁵ folgen dann entspanntere, ruhigere Themen mit langsamen Streichern und Holzbläsern, als Léon in seinem Refugium ankommt und in Sicherheit ist – nur, um diese Atmosphäre bei [00:21:45]⁶⁶ wieder aufzubrechen, wo sie mit Trommeln und Schellen der Untermalung von Léons erstem Auftrag ähnelt und damit direkt auf einen weiteren, ähnlichen Konflikt hinsteuert, als Stansfields Gang Mathildas Familie überfällt und umbringt. Eine andere Art von Spannung erzeugt die Musik bei [00:46:25]⁶⁷, wo leise, hohe Streicher und mehrere Schichten tiefes Choralthema dominieren, eine typische Spannungsmusik, die dem Rezipienten die innere Anspannung der Charaktere näherbringt, als Léon Mathilda zum ersten Mal schießen lässt. Auch in „Léon“, zum Beispiel bei Minute [00:48:56]⁶⁸, findet sich eine der eingangs erwähnten Alltagsmontagen, die einen ruhigeren Ton setzt, mit blechernen oder tönernen Perkussionen, einem E-Piano, Streichern und weiblichem Gesang, während das gemeinsame Zusammenleben, Trainieren und Spielen von Léon und Mathilda in der neuen Wohnung gezeigt wird. „Collateral“, wenngleich in seiner Grundstimmung und dem akustischen Instrumentarium von „Léon“ abweichend, folgt dennoch derselben Vorgehensweise, in der ausgedehnt mit subtilen Musikatmosphären gearbeitet wird, um die Handlung zu betonen: Streicher und Klavier, als sich Annie von Max verabschiedet, was die zwar nicht beginnende, aber dennoch mögliche Romanze zwischen beiden ankündigt⁶⁹, jazziges Klavier und leise Perkussion, als die Fahrt mit Vincent beginnt⁷⁰, rockige

62 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:02:32.

63 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:09:50.

64 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:12:56.

65 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:14:40.

66 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:21:45.

67 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:46:25.

68 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:48:56.

69 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:12:06.

70 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:14:40.

E-Gitarre und Schlagzeug, als erstmals Fanning auftaucht⁷¹, Schlagzeug, als Max zum Gebäude rennt⁷² oder Streicher-Atmo, als Annie sich vor Vincent versteckt⁷³. Diese und andere musikalische Grundlagen bilden naturgemäß nur die Stimmung oder Ausstrahlung eines bestimmten Charakters in einer bestimmten Situation zu einem bestimmten Zeitpunkt ab – betreiben also zunächst einmal lediglich Charakterzeichnung. Die Charakterentwicklung, also die dynamische Veränderung von Persönlichkeit, Herangehensweise, Wissensstand, Glauben und anderen Elementen, entsteht nicht durch eines dieser Musikstücke an sich, sondern durch die Wechselwirkung zwischen ihnen. Dem Zuschauer wird durch zwei unterschiedliche musikalische Arrangements zwischen zwei Szenen klar, dass sich etwas geändert haben muss. Das Ergebnis dieser Veränderung wird ihm anhand der tonalen Atmosphäre präsentiert – die Veränderung an sich muss der Zuschauer sich allerdings durch den Vergleich mit vorangegangenen Instrumentalisierungen selbst herleiten. Eine weitere etablierte Einsatzmöglichkeit von extradiegetischer Musik ist die Verwendung als Charakterthema, also als wiederkehrende Melodie, anhand derer das Auftreten einer bereits bekannten Figur erkannt werden kann, die sich jedoch obendrein noch in ihrer Instrumentalisierung und ihrem Arrangement variieren lässt, um so der entsprechenden Figur in einer bestimmten Szene eine emotionale Richtung zu verleihen. Beispielsweise ist das „Ave Maria“-Thema als Wiedererkennungsmelodie in „HITMAN“ ein sehr charakteristischer Vertreter dieser Methodik, und zwar nicht nur im Film, sondern auch in der gleichnamigen Videospielreihe. Da diese Einsatzmöglichkeit sich allerdings in den relevanten Aspekten nicht sehr stark von der bereits genannten Methode der kontrastierten Charakterzeichnung mithilfe von extradiegetischer Musik unterscheidet, soll hier nicht weiter darauf eingegangen werden.

Die vermutlich häufigste und direkteste Methode, mithilfe extradiegetischer, akustischer Mittel eine filmische Figur zu zeichnen, ist – jenseits von musikalischen Inhalten – das Voice Over. Obgleich es als erzählerische Methode nicht unumstritten ist, bietet es ohne Zweifel eine sehr effektive, weil quasi omnipotente Möglichkeit, die Gedanken und Gefühle eines Charakters an den Rezipienten heranzutragen, und zwar mit wesentlich weniger persönlichem Interpretationsspielraum als z. B. bei der Bewertung von Mimik oder Gestik. Allerdings wird diese Methode speziell in den in dieser Arbeit untersuchten Werken kaum angewendet. Am Nächsten kommt ihr möglicherweise ein erzählerischer Handgriff in „Ghost Dog“, wo vor allem zu Beginn des Films, aber auch in späteren Passagen schriftliche Zitate aus dem Samurai-Kodex *Hagakure* eingeblendet

71 Mann, Michael: *Collateral*. 2004. DVD. 00:21:50.

72 Mann, Michael: *Collateral*. 2004. DVD. 01:40:03.

73 Mann, Michael: *Collateral*. 2004. DVD. 01:41:36.

und mit wörtlicher Wiedergabe auf der auditiven Ebene unterlegt werden. Es ist unschwer zu erkennen – nicht nur, weil die Zitate von der Stimme von Ghost Dog vorgelesen werden –, dass es sich auch um die Gedanken des Protagonisten handelt, beziehungsweise die Worte, nach denen er seine Geisteshaltung und seine Moral ausgerichtet hat. Er folgt dem Weg des Samurai. Ähnlich verhält es sich zu Beginn von „The Mechanic“, als Arthur Bishop zum ersten Mal seine Pinnwand öffnet⁷⁴ – hier hört der Zuschauer dessen Gedanken als Voice Over, das die grundlegende Vorgehensweise des Killers beleuchtet.

4.2 Intradiegetisch

Rein technisch betrachtet handelt es sich natürlich auch bei der verbalen Sprache, also den Dialogen eines Films, um eine intradiegetische Audioebene, die zur Charakterzeichnung beitragen kann. Allerdings tut sie dies zu einem gewissen Teil zunächst durch ihre Aussage und ihren Inhalt – diese beiden Aspekte werden im später folgenden Abschnitt „Inhaltliche Methoden“ genauer untersucht. Dennoch bietet die Ebene des Dialogs bzw. Monologs weitere unterschwellige Möglichkeiten der Vermittlung charakterlicher Eigenschaften. Zunächst sei hier die reine Häufigkeit angesprochen, mit der eine Figur sich über die gesamte Dauer eines Films äußert. Ein oft und viel sprechender Charakter kann möglicherweise offener, menschlicher und natürlich kommunikativer auf den Rezipienten wirken als ein wortkarger oder gar völlig stummer Charakter, der dadurch verschlossen, in sich gekehrt, einsam oder auch schlichtweg sozial nicht involviert wirkt. Beispielsweise spricht Ghost Dog im gleichnamigen Film erstmals nach über einer halben Stunde Laufzeit⁷⁵, als er von dem Mädchen Pearline angesprochen wird. Zuvor ist alles, was wir von ihm hören, das gedankliche Voice Over mit den *Hagakure*-Zitaten. Auch Agent 47, der „Hitman“, ist ein eher wortkarger Charakter, wobei seine Darstellung im Film bereits, dem Medium geschuldet, wesentlich dialogfreudiger ist als das virtuelle Vorbild aus der Videospielreihe „HITMAN“, welches wiederum noch sehr viel weniger redet. Als Gegenpol lassen sich Charaktere wie Vincent aus „Collateral“ oder der Protagonist aus „John Wick“ nennen: Beide Charaktere sind ähnlich gesprächig, geben ihre Meinungen zu Situationen ab, erwidern Fragen von anderen Charakteren, geben Befehle oder philosophieren. Obwohl der Inhalt und damit auch die zur Schau gestellte allgemeine Attitüde zwischen Vincent und John Wick stark variiert, ist die reine Menge an Text, also die Bereitschaft, sich verbal mit anderen Cha-

⁷⁴ West, Simon: *The Mechanic*. 2011. DVD. 00:05:49.

⁷⁵ Jarmusch, Jim: *Ghost Dog*. 1999. DVD. 00:35:22.

raktern auszutauschen, ähnlich groß, und setzt damit eine andere Grundlage für den Eindruck, den der Zuschauer von diesen Charakteren bekommt, als es bei den ruhigeren Figuren der Fall ist. Besonders gut lässt sich diese Bandbreite von unterschiedlich redseligen Killern bei „Smokin' Aces“ betrachten, wo immerhin sieben Auftragskiller unterschiedlicher Herkunft, Moral und Vorgehensweise auftauchen, und wo von den hemmungslos schwadronierenden (die Tremor-Brüder) über die effizient-kommunikativen (Georgia Sykes und Sharice Watters oder Pasquale Acosta) bis hin zu den stummen oder minimalistisch gesprächigen Charakteren (Laszlo Soot) eine große Bandbreite unterschiedlich gesprächiger Figuren im direkten Vergleich zu sehen sind.

Ein grundlegendes Konzept, das mit intradiegetischer Akustik genauso funktionieren kann wie mit extradiegetischer, ist die Verwendung wiederkehrender auditiver Muster als Erkennungsmerkmal für bestimmte Orte, Charaktere oder Situationen. So zum Beispiel in der Szene in „HITMAN“, als der russische Agent Yuri Marklov sich umdreht, weil er irgendwo im Treppenhaus das Geräusch einer fallenden Münze hört⁷⁶. Zuschauer, die die Hitman-Videospiele kennen, wissen, dass Agent 47 in der Software-Vorlage des Filmes oftmals Münzen wirft, um Gegner an bestimmte Orte zu locken und sie dort unbemerkt auszuschalten, und können daher davon ausgehen, dass es sich hier um dieselbe Taktik handelt – was kurz darauf auch bestätigt wird, als Agent 47 den Chefermittler überrascht und entführt. Dasselbe Prinzip kann aber auch – mit gewissen logischen Einschränkungen – musikalisch-intradiegetisch angewendet werden. Hier lässt sich ein Muster aus „The Mechanic“ nennen. Bei der oben genannten Szene, in der Arthur Bishop die Pinnwand mit den Daten und Dossiers seines aktuellen Auftrags öffnet, spielt er standardmäßig eine Schallplatte ab⁷⁷, bevor er sich an die Arbeit macht. Daher lässt sich bei [00:38:22]⁷⁸ bereits antizipieren, dass Bishop wieder in seinen „Killer-Modus“ verfällt – auch hier wieder das Spiel mit wiedererkennbaren Mustern und der Erwartungshaltung des Zuschauers. Ein letztes Mal hören wir dasselbe intradiegetische Thema, abgespielt von derselben Platte auf demselben Gerät, bei [01:20:17]⁷⁹, und es erinnert den Zuschauer an Arthur Bishop, der zu diesem Zeitpunkt im Film vermeintlich bereits tot ist. Dennoch – oder vielleicht gerade deshalb – wirkt die Musik wie eine Reminiszenz, ein Wirken von Arthur Bishop über seinen Tod hinaus. Und auch dieser Eindruck wird eine knappe Minute später bedient, als der vermeintliche Mörder von Bishop seinerseits in eine von Bishop zuvor gestellte Falle tappt und stirbt.

76 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 01:10:55.

77 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:05:40.

78 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:38:22.

79 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 01:20:17.

5 Inhaltliche Methoden

Zur Definition der Unterteilung dieser Untersuchung sei hier eingangs angemerkt, dass sich je nach Quelle die Kategorisierungen von Präsentations- und Wirkungsebenen eines Filmes unterscheiden. Beispielsweise besitzen Aspekte wie das Kostüm, die naturgemäß nun einmal ihre Wirkung hauptsächlich optisch entfalten, sowohl eine sinnvolle Berechtigung, in den Bereich „optische Methoden“ eingetragen zu werden, wie auch durch ihre Konnotationen oder Verknüpfungen zu anderen inhaltlichen Elementen, in den Bereich „inhaltliche Methoden“ eingetragen zu werden. Der Einfachheit halber werden innerhalb dieser Untersuchung alle Elemente, die nicht inhärent und ausschließlich optisch definiert sind (Licht, Farbe, Kamera) zur Kategorie „Inhalt“ gezählt und im Folgenden untersucht. Dazu gehören Kostüm, Requisite, Kulisse, Text, Haltung, Interaktionen sowohl zwischen zwei oder mehreren Personen als auch mit der Umgebung, die Positionierung von Elementen im filmischen Raum und die Symbolik. Zur Interpretation dieser Elemente als Mittel der filmischen Charakterzeichnung und der Abgrenzung zu anderen Filmen lässt sich eine Aussage von Martinez & Scheffel heranziehen: „Die Affinität instabiler und unmöglicher Welten zu bestimmten Verfahren unzuverlässigen Erzählens (...) zeigt an, dass der *Stil* einer erzählten Welt nicht nur davon bestimmt wird, was in ihr der Fall ist, sondern auch von der besonderen Art und Weise der erzählerischen Vermittlung.“⁸⁰ Im Grunde ist das *Wie*, also die Präsentation der Welt, in der eine Geschichte bzw. ein Film spielt, genau so wichtig wie das *Was*, nämlich der Inhalt der Präsentation. Diese Tatsache sollte bei der folgenden Untersuchung beachtet werden, denn es ist durchaus möglich, dass sich inhaltlich ähnliche Protagonisten (die beispielsweise in derselben Stadt wohnen, als Killer einen ähnlichen „Modus operandi“ besitzen oder – wie im Falle von „Ghost Dog“ und „Le samouraï“ – eine ähnliche Handlungsstruktur durchleben) dennoch durch ihre filmische Präsentation merklich unterscheiden.

5.1 Kostüm

Betrachtet man, wie sich bestimmte Figuren in den vorliegenden Killerfilmen kleiden, so lässt sich auch hier die eingangs aufgestellte Methodik des Vergleichs anwenden,

⁸⁰ Martinez, Matias & Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 8. Auflage. C. H. Beck, München 2009. S. 132.

also einmal zwischen den als Protagonisten auftretenden Attentätern an sich, und im Vergleich zu anderen Filmfiguren.

Bei letzterem der beiden Vergleiche wird schnell offenkundig, dass das Kostüm eine weitere und offensichtlich gern genutzte Ebene ist, um dem Zuschauer mehr oder weniger subtil, vor allem aber permanent, die innere (also emotionale und moralische) Differenz zwischen Killer und Nicht-Killer auf einer wiederum äußeren Ebene vorzuführen. Ein gutes Beispiel hierfür bietet beispielsweise „Collateral“, in dem jeder Rezipient eine relativ lange, beinahe isochronisch erzählte Geschichte erlebt, die sich bis auf einige Ausnahmen inhaltlich und damit auch optisch stark auf zwei Protagonisten fixiert – einer von ihnen ein Auftragsmörder, der andere nicht. Vincent hebt sich in seinem gesamten Design stark von Max ab: Während Max lockere Kleidung trägt (Kapuzenpull-over, T-Shirt, Stoffhose), trägt Vincent einen schnörkellosen grauen Anzug mit weißem Hemd, der ihn offiziell genug wirken lässt, um ihm in bestimmten Bereichen der Stadt mehr soziale oder hierarchische Akzeptanz zu geben, ihn aber trotzdem bei seiner Arbeit nicht behindert. Außerdem trägt Vincent, wenn überhaupt, nur eine Sonnenbrille, und beweist, dass er in den unterschiedlichsten Lichtsituationen kein Problem mit seiner optischen Orientierung hat – selbst bei der Schießerei im flackernden Lichteiner Diskothek. Max hingegen trägt eine Brille, was ihn harmloser und hilfsbedürftiger aussehen lässt als seinen mordenden Fahrgast. Ähnlich verhält es sich bei „Léon“. Wie dem Zuschauer relativ weit zu Beginn des Films demonstriert wird, ist der schwarze Mantel des Attentäters hauptsächlich eine Art Sichtschutz für das komplexe Selbstbau-Holster, das Léon trägt. Seine Kappe und seine Sonnenbrille sind ebenfalls schwarz. Die Farbpalette von Léons Kleidung stellt damit einen direkten und merkbaren Kontrast zu der von Gary Oldmans Charakter Stansfield dar, der einen beigefarbenen oder champagnerfarbenen Anzug mit weißem Hemd trägt. Sehr hell, ein farblicher Kontrast zu Léon, und vor allem eine Art „Tarnung“. Während Léon aufgrund seiner schwarzen Kleidung auf manche Personen anonym, in sich gekehrt oder auch gefährlich wirken könnte, ist Stansfield, adrett und hell gekleidet, das Abbild des „weißen Ritters“. Dazu kommt noch die Tatsache, dass er Polizist ist. Getreu dem Motto „schützen und dienen“ bzw. „dein Freund und Helfer“ vereint Stansfield viele Eigenschaften einer klassischen Heldenfigur in sich – und dennoch ist er der eigentliche Antagonist in der Geschichte von „Léon“.

Auch in „HITMAN“ hebt sich der Protagonist durch das Design seiner Kleidung von den ihn umgebenden anderen Charakteren ab. Im Gegensatz zu 47 tragen alle „nicht-Hitmen“-Protagonisten zwar auch oftmals Anzüge (der Interpol-Inspektor Mike Whittier,

sein Assistent Jenkins sowie Chefermittler Yury Marklov), aber diese sind meistens nicht schwarz oder auf andere Weise vom Bild des Agenten 47 abgehoben.

Untersucht man nun die diversen Protagonisten, so fällt auf, dass das Bild des Killers auch optisch und in Bezug auf das Design sehr unterschiedlich sein kann, aber dennoch gewisse Muster auftreten. Allgemein scheint der Anzug, also ein klassischer Zwei- oder Dreiteiler, ein beliebtes Kleidungsstück zu sein. Sowohl Agent 47 als auch John Wick, Vincent in „Collateral“ und Jef Costello in „Le samouraï“ tragen immer oder zumindest während eines großen Teils ihrer filmischen Geschichte einen Anzug der einen oder anderen Art. Selbst Ghost Dog ist am Ende des gleichnamigen Films während seines Angriffs auf das Anwesen in einen Anzug gekleidet. Warum sind Anzüge innerhalb dieses Genres bzw. „Berufsfelds“ so ein beliebtes Kleidungsstück? Die Möglichkeiten sind vielfältig. Zum einen könnte der Anzug – als bekanntes Kleidungsstück der gut situierten, finanzkräftigen, stilbewussten Männer – wie eine Art Eintrittskarte in bestimmte soziale Milieus wirken. Er stellt den Wohlstand und möglicherweise auch die Autorität seines Trägers zur Schau, was dazu führt, dass ein Killer, der beispielsweise in einem Club oder einem teuren Restaurant seinem Tagewerk nachgehen will, nicht von einem Türsteher skeptisch aufgehalten wird, weil er eine unangemessene Kleidung trägt. Zum anderen könnte der Anzug je nach Umgebung das Mittel der Wahl sein, um in der Menge zu verschwinden – findet der Mord in einer mehr oder weniger gehobenen Gegend der Stadt statt, sticht ein Anzug auf der Straße zwischen Geschäftsmännern, Börsianern oder höheren Servicekräften kaum heraus. Außerdem bietet ein Anzug noch einen dritten Vorteil: Im Gegensatz zu anderen Kleidungsstücken wie Pullovern oder allgemein „geschlossenen“ Oberteilen lassen sich unter einem Jackett oder einem Mantel Waffen verstecken, die optisch für einen ahnungslosen Umstehenden nicht erkennbar sind, jedoch mit einem einzigen Handgriff erreicht werden können. All diese Eigenschaften könnten Gründe darstellen, warum der Anzug ein bei fiktiven, filmischen Killerfiguren das Mittel der Wahl zu sein scheint – möglicherweise rührt dieses Muster aber auch ganz woanders her.

In dritter Instanz lässt sich weiterhin untersuchen, was das Kostüm im Zusammenhang mit nur einer speziellen Figur, also quasi charakterimmanent, bedeutet. Was erzählt ein Kostüm über seinen Träger? Zunächst einmal fallen hier grundlegende technische Eigenheiten auf, die einen Hinweis auf die Vorgehensweise, das Training und auch die alltägliche Einstellung eines Killers geben können.

John Wick beispielsweise trägt über den gesamten Film hinweg nur Anzüge, die doppelt geschlitzt sind – was Sinn macht in Anbetracht der Tatsache, dass er seine Waffe

nach FBI-Trageweise hinten am Gürtel befestigt hat. Ein nur einfach geschlitztes Jackett würde hier verhindern, dass er schnell an seine Pistole gelangt – für einen Auftragskiller eine undenkbbare Situation. Auch Vincents Anzug erzählt einiges über ihn: Er trägt weder einen Gürtel, noch besitzt seine Anzughose überhaupt Gürtelschlaufen. Es ist das Kleidungsstück eines Mannes, der seit Monaten eine geradezu akribisch perfekte, stabile körperliche Form und Kondition hat. Würde er auch nur minimal zunehmen, würde er diesen Anzug nicht mehr tragen können.

Der symbolische Wert des Anzugs als klassisches Kleidungsstück eines Auftragskillers ist augenscheinlich so hoch, dass einige der untersuchten Werke das Anlegen dieses Kleidungsstücks geradezu feierlich begangen – sowohl bildlich als auch inhaltlich. Gegen Ende von „Ghost Dog“ geht der Hauptcharakter, unterlegt mit einem Zitat zum Thema „Schick machen nach einer durchzechten Nacht“, aus dem Bild und tauscht seine schwarzen „Ninja“-Klamotten gegen einen zuvor erbeuteten Anzug nebst Brille⁸¹. Symbolisch gesehen kann man das als den Wechsel von „Ninja“ (leise) zu „Samurai“ (laut), sehen, quasi das Anlegen einer symbolischen Rüstung für den bevorstehenden Krieg, in dem nicht mehr Unauffälligkeit, sondern effizientes, rücksichtsloses Töten die Maxime ist. Ähnlich verhält es sich bei „Le samourai“: Nachdem Jef Costello von seinem Kontaktmann verraten und angeschossen wurde, wechselt auch er seine Kleidung. Anstelle seines hellen Mantels trägt er jetzt einen schwarzen Mantel⁸². Und wiederum ähnlich wird dieser Wechsel auch bei „John Wick“ demonstriert, wo der namensgebende und eigentlich im Ruhestand lebende Auftragskiller zu Beginn der Handlung meist legere Jeans, T-Shirt und Lederjacke trägt. Auch er „rüstet auf“, sobald er gezwungen wird, wieder zu kämpfen, und trägt für den Rest des Films verschiedene Variationen von Anzughose, Hemd, Weste, Jackett und Krawatte – allesamt sehr monochrom und von schwarzen und grauen Tönen dominiert. Auch hier wird das Anlegen der „Rüstung“ richtiggehend filmisch zelebriert⁸³.

Doch auch jenseits der Anzüge erzählt die Kleidung der Protagonisten viel über ihre Arbeit als Attentäter. Vor der oben genannten Umwandlung zwischen Ninja und Samurai ist Ghost Dogs Kleidung schwarz, weit und mit Kapuze und könnte damit zumindest oberflächlich der klischeehaften Darstellung der Ninjas in populären Medien nachempfunden worden sein. Ähnlich unauffällig auch die Kleidung von Arthur in „The Mechanic“⁸⁴, schwarzer Cardigan und Cargo-Hose. Besonders in der Szene bei [00:52:26]⁸⁵,

81 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 01:08:56.

82 Melville, Jean-Pierre: Le samourai. 1967. DVD. 00:51:30.

83 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:28:25.

84 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:06:33.

85 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:52:26.

wo Steve und Arthur die Außenwand eines Wolkenkratzers emporklettern, fühlt man sich an die Darstellungen der kletternden Ninjas erinnert.

Zu Beginn von „HITMAN“ wiederum lässt ihn die Kombination aus heller Robe und Glatze beinahe wie einen Mönch wirken⁸⁶, was durch die akustische Untermalung mit dem „Ave Maria“-Thema noch verstärkt wird. Auch hier könnte sich ein gewisser Symbolgehalt finden lassen, möglicherweise die Darstellung eines Attentäters nicht als grausamer Mörder, der für Geld alles tun würde, sondern als „Werkzeug Gottes“, eine Art notwendiges Übel, das das Böse mit seinen eigenen Waffen schlägt und aus der Welt tilgt. Im Gegensatz dazu wirkt „Léon“ bei seinem Kinobesuch ganz anders⁸⁷; zentral kadriert, von der Leinwand hell beleuchtet, keine Brille, keine Mütze. Er wirkt fast kindlich in seiner Begeisterung für den Film und durch das Fehlen seiner sonstigen zivilen „Maskierung“ beinahe schutzlos, offen, verwundbar. Nachdem er später in relativ legerer und harmloser Kleidung Mathilda ins Bett gebracht hat, sitzt er bei [00:37:49]⁸⁸ in seinem Sessel. Hier trägt er plötzlich wieder Brille und statt seinem weißen Unterhemd ein schwarzes Oberteil. Handlungstechnisch ergibt das wenig Sinn, da er sich anscheinend kurz vor dem Zubettgehen noch einmal aufwändig umgezogen hat, und die Sonnenbrille ist in der schwachen nächtlichen Beleuchtung eher eine Behinderung als eine Hilfe. Es handelt sich hier augenscheinlich um einen rein erzählerischen Effekt, der symbolisieren soll, dass die „dunkle“ Seite von Léon wieder Überhand nimmt – was bestätigt wird, als er kurz darauf einen Schalldämpfer auf seine Waffe schraubt und hektisch in das angrenzende Schlafzimmer geht, um Mathilda, die eine Zeugin und ein Risiko ist, zu töten.

Zuletzt sei angemerkt, dass diese Elemente natürlich sehr stark von der Betrachtung des Killers als filmischem Protagonisten ausgehen. Es ist durchaus möglich, dass bei einer weiter ausholenden Überprüfung die Differenzen zwischen den Kostümen von Auftragskiller-Figuren und anderen Protagonisten wesentlich geringer ist, als es nach der vorliegenden Untersuchung vielleicht den Anschein hat. Insbesondere in Anbetracht der Tatsache, dass Kostüme auch „getauscht“ werden können – so, wie in „Léon“, als Mathilda vor ihrer Infiltration des Verteidigungsministeriums bei [01:08:13]⁸⁹ eine Sonnenbrille anlegt, die der von Léon gleicht – vielleicht ist es sogar dieselbe.

86 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:02:34.

87 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:19:55.

88 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:37:49.

89 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 01:08:13.

5.2 Requisite

Da es sich bei dem vorliegenden untersuchten Sub-Genre um Auftragskillerfilme handelt, liegt es nahe, dass eine der wichtigsten, wenn nicht *die* wichtigste Gruppe von Requisiten die Waffen sind, mit denen diese Männer und Frauen ihrer mörderischen Profession nachgehen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit erfolgt die folgende Betrachtung daher getrennt nach zwei Kategorien. Auf der einen Seite werden alle Requisiten beleuchtet, die klar oder zumindest mittelbar als „Waffe“ zu bezeichnen sind, auf der anderen Seite alle Gegenstände, die nicht in diese Kategorie fallen, aber dennoch relevant für die Charakterdarstellung in den vorliegenden Werken sind.

5.2.1 Waffen

Bei der Untersuchung und Erkennung von Mustern hinsichtlich der Requisite stellen Waffen eine dankbare, weil statistisch limitierte Kategorie dar. Aufgrund der technologischen Gruppierungen und etablierten Fachbegriffe lassen sich die Nah- und Fernkampfaffen in Killerfilmen einfacher untersuchen und in Gruppen einteilen als nicht-technische, individuellere Elemente wie Gemälde, Musikstücke oder organische Gegenstände.

Analysiert man die verschiedenen Primärquellen auf die Art und Häufigkeit der verwendeten Waffen, so stellt sich sehr schnell ein gewisses Muster heraus. Zunächst einmal scheint die große Mehrheit der in Filmen dargestellten Attentäter eine Faustfeuerwaffe als primäre Bewaffnung vorzuziehen. Mit John Wick, Arthur Bishop, Ghost Dog, Léon, Vincent, Agent 47, Jef Costello sowie mehreren Charakteren aus „Smokin' Aces“ tragen nahezu alle der untersuchten Hauptcharaktere mindestens eine, manchmal mehrere Faustfeuerwaffen mit sich. Desweiteren sind, unterschiedliche Modelle und Funktionsdetails einmal außen vor gelassen, beinahe alle dieser Waffen halbautomatische Pistolen, mit Ausnahme einiger kleinerer Ersatzrevolver sowie dem Revolver von Jef Costello. Ebenfalls durchgehend identisch ist die Praxis, diese Waffen verdeckt zu tragen – John Wick und Vincent benutzen dafür Gürtelholster in FBI-Trageposition, die sie unter ihren Jacketts verbergen können, Ghost Dog, Agent 47 und Léon verwenden Schulterholster (letzterer in einer abenteuerlichen Selbstbau-Variante), während bei Arthur und Steve sowie einigen „Smokin' Aces“-Protagonisten die Trageweise nicht klar erkennbar, aber auch definitiv von außen nicht sichtbar ist. Vom Standpunkt der Logik und Effizienz aus betrachtet ergibt diese Waffenwahl Sinn, weil eine Pistole oder andere Faustfeuerwaffe die größtmögliche Feuerkraft besitzt, aber noch relativ leicht zu ver-

bergen ist. Jeder Film, der einen Charakter mit der entsprechenden Waffe darstellt, suggeriert also, dass dem jeweiligen Killer diese Kosten-Nutzen-Rechnung bewusst ist – wenn er sie nicht einfach als Erfahrung anderer übernommen hat und ohne Hinterfragen imitiert. Die Pistolen erfüllen dank ihrer unterschiedlichen Farben, Modelle und Modifizierbarkeit aber auch einen wichtigen dramaturgischen Effekt: Neben der Verwendung von diversen anderen Waffen über den Verlauf der jeweiligen Filme sind diese Faustfeuerwaffen eine stabile Konstante, quasi die Signatur der jeweiligen Filmfigur, die nicht nur an Kleidung, Gesicht und Persönlichkeit zu erkennen ist, sondern auch an dem symbolischen, ihr zugeordneten Waffenmodell.

Eine weitere Form von statistischer Dualität ergibt sich aus der Verwendung von Schalldämpfern. Auch diese ist als Untersuchungsgrundlage sehr dankbar, denn es gibt nur einen binären Wert: die Waffe ist schallgedämpft, oder eben nicht. Hierbei weisen die untersuchten Filme eine relativ gleichwertige Verteilung der beiden Fälle auf. Die Waffen von Miss Perkins aus „John Wick“, Laszlo Soot aus „Smokin' Aces“ sowie von Ghost Dog und Léon aus den gleichnamigen Werken besitzen in der Regel Schalldämpfer, während die Protagonisten von „The Mechanic“, „John Wick“, „Le samouraï“ und „HITMAN“ ohne dieses Werkstück auskommen müssen. An dieser Stelle sei angemerkt, dass Schalldämpfer in den Medien, vor allem in narrativen Filmen, oftmals falsch repräsentiert werden als magische Wunderwerkzeuge, die das Schussgeräusch einer Waffe in ein dezentes Hüsteln verwandeln. Tatsächlich reduzieren Schalldämpfer oder „Supressors“ den Schussknall nur um wenige Dezibel, indem sie einen Teil des brennenden Gases aus der Waffe in den Schalldämpfer leiten und dort langsamer abkühlen lassen – eine Funktionalität, die hin und wieder in Filmen auch ad absurdum geführt wird, indem Schalldämpfer auf Revolver montiert werden, die aufgrund ihrer offenen Bauweise dadurch keineswegs leiser werden. Der eigentliche Zweck eines Schalldämpfers ist es, das Geräusch einer Waffe weniger nach einem Schuss klingen zu lassen, sondern nach einem anderen lauten Geräusch, das je nach akustischer Kulisse einfacher in der Gesamtatmosphäre untergeht. Allerdings findet die Gesamtheit der filmischen Impression, also natürlich auch die Charakterentwicklung und -denkweise, in einer filmischen Wirklichkeit statt, so dass dieser mangelnde Realitätsanspruch für die Untersuchung nur geringen Ausschlag gibt. Was erzählt also die Verwendung oder Nichtverwendung eines Schalldämpfers über einen Charakter? In „Le samouraï“ benutzt Jef Costello bei seinem ersten Mord schnörkellos einen Revolver und schießt seinem Opfer ungedämpft drei Mal in die Brust⁹⁰. Vielleicht verlässt er sich darauf, dass die Musik im Jazzclub nebenan das Geräusch dämpft (was ebenfalls völlig unrealis-

90 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:14:45.

tisch wäre), oder es ist ihm egal – was wiederum sagt das über den Charakter aus? Als Alternative lässt sich im Grunde jeder andere Charakter wie Ghost Dog oder Léon anführen, die sich beide nahezu ausschließlich auf leise Waffen beschränken. Immerhin entsorgt Costello bei [00:16:16]⁹¹ seinen Revolver nach einmaliger Benutzung im Fluss – auch hier öffnet sich eine Art binärer Wert in der Untersuchung, nämlich die Beziehung von Killern zu ihren Waffen. Manchmal sind sie, wie im Falle von Jef Costello, einmalig verwendete Werkzeuge, die dann möglichst spurlos entsorgt werden, weil sie zu Dutzenden erhältlich, einfach zu bekommen und problemlos ersetzbar sind. In anderen Fällen sind sie Unikate mit einer eigenen Geschichte und Bedeutung, teilweise sogar eigenen Namen, die sie in ihrer Relevanz für den Charakter und dessen Geschichte den Schwertern aus „Herr der Ringe“ in nichts nachstehen lassen. Solche Waffen werden dann, wie zum Beispiel John Wicks P30L oder die Para-Ordnance P-18.9 von Agent 47, geradezu akribisch gepflegt und durch den Charakter mit der entsprechenden Haltung behandelt. Unter anderem, aber keineswegs ausschließlich wird dieser erzählerische Handgriff bei „John Wick“ demonstriert, als er die Waffen wieder hervorholt. Auf der einen Seite sind sie ein Symbol für das Leben vor seiner Hochzeit und seinem Ruhestand, eine visualisierte, physisch fundierte Darstellung seiner kriminellen und brutalen Vergangenheit. Andererseits sind sie in einen extra angefertigten, wertvoll wirkenden Kasten mit passenden, lasergeschnittenen Aussparungen verpackt, schonend in Schaumstoff gebettet – Pistolen mit einer Geschichte, einer Bedeutung für den Charakter, die über ein einfaches, austauschbares Werkzeug hinausgeht.

Über diese primären Waffen, die die Charaktere meistens mit sich tragen, hinaus verwenden die Figuren in den untersuchten Filmen genretypisch eine Vielzahl weiterer Waffen, entweder aus ihrem eigenen Fundus oder aus den Händen ihrer erledigten Gegner. Eine tiefergehende Untersuchung dieser Fälle wäre aufgrund der vielen unterschiedlichen Umstände und variablen erzählerischen Situationen nicht zweckmäßig. Es genügt daher zu sagen, dass sowohl bei der Verwendung der eigenen „Signatur“-Pistolen als auch bei anderen Waffen in den untersuchten Filmen wiederum zwei Möglichkeiten auftreten: Entweder weist der Charakter eine gewisse Expertise im Umgang mit anderen Waffen auf, oder nicht. In den meisten Fällen ist ersteres der Fall – ob Agent 47 mit einem Sammelsurium unterschiedlicher Maschinenpistolen und Gewehre einen Waffenhändlerring auseinandernimmt⁹², Arthur Bishop und Steve McKenna ihren Gegnern immer wieder deren Pistolen abnehmen⁹³ oder sich John Wick mit einem gerade

91 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:16:16.

92 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:59:37.

93 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:58:24.

erst erbeuteten Gewehr als exzellenter Scharfschütze erweist⁹⁴, allen Protagonisten scheint ungeachtet ihrer Ausbildung oder Vorgeschichte eine geradezu absurde Expertise und Intuition beim Umgang mit Waffen aller Art in die Wiege gelegt worden zu sein. Auch hier bietet es sich wiederum an, nicht nur den Vergleich zwischen den verschiedenen Protagonisten zu ziehen, sondern sie auch mit ihren Gegenspielern oder Nebencharakteren zu vergleichen. Dabei fällt auf, dass in einigen Filmen das Gefälle der Expertise im Umgang mit Waffen geradezu plakativ demonstriert wird, um einen Killer von seinen Feinen abzuheben. Einen beispielsweise immens starken Kontrast zu Léons Art, mit seinen Waffen umzugehen – respektvoll, souverän, professionell – bildet Gary Oldmans Charakter Stansfield: In der bei [00:23:19]⁹⁵ beginnenden Erstürmung der Wohnung trägt er eine Schrotflinte, die er zwar wirkungsvoll einsetzt, dabei aber permanent mit der Waffe herumfuchtelt, sie auf alle möglichen sinnvollen, aber auch sinnlosen Ziele richtet, und vor allem manchmal erst kurz vor dem nächsten Schuss nachlädt – wodurch er sich theoretisch in den Momenten dazwischen völlig verwundbar macht, weil seine Waffe nicht feuerbereit ist. Auch seine Untergebenen verhalten sich in derselben Szene nicht unbedingt wie Profis – viele von ihnen stehen mitten im Gang herum, ohne Deckung, und blockieren sich gegenseitig die Schusslinien. Einer von Stansfields Leuten schießt mit seiner Maschinenpistole zwischenzeitlich einfach durch die Wohnungswände, wobei er alles mögliche treffen könnte, auch seine Verbündeten. Auf die Spitze getrieben wird diese Demonstration in einem beinahe schon komödiantisch anmutenden Finale, in dem der Wachmann mit der SIG-Sauer-Pistole, den Stansfield im Gang postiert hat, beinahe seinen Boss erschießt, weil er vor Nervosität zusammenzuckt, als Stansfield die Wohnung wieder verlassen will. Zusammenfassend lässt sich also ungeachtet einiger abweichender Details feststellen, dass die meisten Protagonisten und Auftragskiller als fähige, effiziente Kämpfer im Umgang mit unterschiedlichsten Waffen dargestellt werden, während ihre Gegner im besten Fall geschult, aber dennoch unterlegen sind – im schlimmsten Fall sind sie, wie Stansfields Truppe, völlig überfordert und eine Gefahr für sich selbst und alle in ihrer Umgebung.

5.2.2 Weitere Requisiten

Auch jenseits von Pistolen, Messern und jeglichen anderen Waffen existieren in Auftragskillerfilmen zahlreiche Requisiten, die nicht einfach nur Mittel zum Zweck der Handlungsentwicklung sind, sondern auch Rückschlüsse auf den Charakter eines Protagonisten zulassen.

⁹⁴ Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 01:15:40.

⁹⁵ Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:23:19.

Einerseits lassen sich durch die verwendeten Gegenstände bzw. durch die Art ihrer Verwendung Rückschlüsse auf die Denkweise und Methodik eines Charakters ziehen. Besonders deutlich wird dieser Punkt, wenn man eine inhaltlich ähnliche Szene mit der derselben Prämisse aufgreift und dann untersucht, wie die Charaktere sie in unterschiedlichen Filmen lösen. Als Beispiel soll hier folgende Grundlage dienen: Ein Killer möchte ein Auto stehlen. Betrachtet man diese Szene in „Smokin' Aces“, so präsentiert sich dem Rezipienten eine Vorgehensweise, bei der sich die Diebe (in diesem Fall die Tremor-Brüder) zwar äußerst effektiv, aber brutal, simpel und keineswegs subtil verhalten: Sie fahren an einem passenden Auto vorbei – an dessen Heck sich gerade zufälligerweise auch der Kautionsjäger Jack Dupree und seine zwei Handlanger aufhalten – und setzen, nachdem sie das Fahrzeug als geeigneten Ersatz für ihr eigenes, aktionkundiges Gefährt eingeschätzt haben, zurück und töten die drei vorherigen Besitzer des Autos durch Salven aus drei Maschinenpistolen⁹⁶. Eine laute, offene Vorgehensweise, bei der überdies nicht nur Jack und seine Kumpels, sondern auch das Auto selbst sichtbaren Schaden nehmen. Damit wäre das Denkmuster und die Methodik der Tremor-Brüder bereits hinreichend demonstriert, obwohl im weiteren Verlauf des Filmes genügend zusätzliche Zurschaustellungen ihrer brachialen Art auftreten. Nun lässt sich zum Vergleich dieselbe Szenenprämisse bei anderen Filmen heranziehen. Als Jef Costello in „Le samouraï“ routinemäßig ein Auto stehlen will, um es bei seinem Mechaniker mit neuen Nummernschildern versehen zu lassen, greift er auf eine wesentlich unauffälligere Methode zurück, nämlich einen Generalschlüsselbund, an dem augenscheinlich jeder derzeit existente Autoschlüssel angebracht ist⁹⁷. Auch die in anderen Filmen fortgeschrittene Technik der Sicherheitssysteme hindert Charaktere keineswegs daran, mit einem gewissen Feingefühl vorzugehen. In „Ghost Dog“, der in vielerlei Hinsicht inhaltliche Parallelen zu „Le samouraï“ aufweist, öffnet der Killer-Protagonist ein parkendes Auto mithilfe eines Jammers, also eines elektronischen Senders, der Zentralverriegelung, Lenkrad- und Wegfahrsperre des Fahrzeugs außer Kraft setzt. Die Technologie der Requisite ist dem aktuellen Entwicklungsstandard angepasst, aber ihr Zweck und ihr symbolischer Wert ist in beiden Filmen derselbe. Verstärkt wird diese Parallele übrigens auch dadurch, dass in beiden Filmen zu mindestens einer Gelegenheit der Hauptcharakter weiße Stoffhandschuhe trägt, um keine Fingerabdrücke zu hinterlassen – und damit umso mehr wie jemand wirkt, der effizient, aber auch diskret arbeitet. Aber auch in „Smokin' Aces“ existieren jenseits der Tremor-Brüder Figuren, die eher die subtile als die brachiale Seite des Auftragsmordens repräsentieren: bei

⁹⁶ Carnahan, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD. 00:30:09.

⁹⁷ Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:04:33.

[00:34:12]⁹⁸ wird eine Szene gezeigt, in der Laszlo Soot diverse Requisiten benutzt, um den Hausdiener Vitoli zu imitieren, den er zuvor umgebracht hat. In einer Kamerafahrt sehen wir unter anderem ein Tonband für die Aufnahme von Vitolis Stimme, eine Sofortbildkamera für ein Referenzbild, einen Gaskocher, Topf und geschmolzenes Silikon für eine Maske, außerdem Alkohol, Zigaretten und ein scharfes Mundspray, um Rauheit und Tiefe von Soots Stimme an die von Vitoli anzupassen. Anstelle wie die Tremor-Brüder mit Schrotflinte und Kettensäge ein Stockwerk in ein Blutbad zu verwandeln, benutzt Laszlo Soot akribische, aufwändige und erprobte Methoden, um sich unauffällig in den näheren Kreis seines Opfers einzuschleichen. Am Ende ist er auch derjenige, der am nächsten an Buddy „Aces“ Israel herankommt und, obwohl es ihm nicht gelingt, sein Ziel zu töten, zumindest einer der wenigen, die lebendig aus dem Hotel entkommen – anders als beispielsweise die Tremor-Brüder, die sämtliche Aufmerksamkeit auf sich gezogen haben und allesamt auf der Flucht oder im Kampf sterben. Ein weiteres Beispiel für eine Requisite, die noch mehr die geistige Haltung eines Charakters als direkt seinen Modus Operandi anspricht, findet sich in „John Wick“. Johns alter Freund Markus (Willem Dafoe) macht sich einen Gemüsesaft⁹⁹, was darauf hinweist, dass er versucht, möglichst gesund zu leben, um seinem zunehmenden Alter entgegenzuwirken und in der Welt der Attentäter weiterhin konkurrenzfähig zu bleiben – eine Idee, die übrigens vom Schauspieler selbst stammte.¹⁰⁰

Andererseits lassen sich aber natürlich auch Requisiten als Symbole verwenden und sich vielmehr mit einem Charakter an sich verknüpfen als nur mit dessen moralischer oder emotionaler Ausrichtung. „John Wick“ nutzt zum Beispiel das Handy als Mittel, um innerhalb der ersten Minuten des Films einen Hinweis auf die Hintergrundgeschichte zu geben (John und seine Frau Helen werden in einem alten Selfie-Ferienvideo gezeigt¹⁰¹). Auch das Armband, das John bei [00:04:17]¹⁰² in der Hand hält, ist eine symbolische Verknüpfung mit seiner Vergangenheit – es gehörte seiner Frau. Interessanterweise wird dieses Thema sogar sehr pointiert weitergeführt: Nachdem John von seiner Frau Posthum den Hund „Daisy“ geschenkt bekommt – ein Begleiter, damit er nicht den Rest seines Lebens einsam verbringt –, wird der Hund von den Einbrechern unter Iosev Tarasov getötet, die Johns Haus verwüsten. Nachdem John Daisy beerdigt hat, legt er deren Halsband auf seinem Nachtschrank ab¹⁰³ – direkt neben dem bereits etablierten Armband von Helen. Zwei Symbole für zwei Lebewesen, die John wichtig wa-

98 Carnahan, Joe: *Smokin' Aces*. 2007. DVD. 00:34:12.

99 Stahelski, Chad: *John Wick*. 2014. DVD. 00:35:45.

100 *Calling in the cavalry: Die Schauspieler*. Auf: Stahelski, Chad. *John Wick*. 2014. DVD. 00:09:48.

101 Stahelski, Chad: *John Wick*. 2014. DVD. 00:01:53.

102 Stahelski, Chad: *John Wick*. 2014. DVD. 00:04:17.

103 Stahelski, Chad: *John Wick*. 2014. DVD. 00:16:23.

ren, und die er verloren hat. Im Gegensatz zu Helens Fall kann John bei Daisy aber die Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen – was er von diesem Moment im Film an auch tut.

5.3 Kulisse

Der Handlungsort bestimmter Szenen in den repräsentativ untersuchten (Auftrags-)Killerfilmen kann ebenfalls als filmisches Kodierungsmittel verwendet werden, um Informationen oder zumindest Andeutungen über die Charakterisierung einer Hauptfigur zu transportieren. Der Hintergrund stellt eine Art grundlegende „Leinwand“ für die Handlung dar, eine Basis mit ihrer eigenen Logik und Geschichte, in der dann die Protagonisten und Antagonisten interagieren können. Jörg von Uthmann schreibt: „Obwohl (...) Filme mit dem Tod des Helden enden, kommen die Gangster nicht schlecht weg. Ihre Welt wird als Parallelgesellschaft porträtiert, die ihren eigenen Gesetzen und ihrer eigenen Moral gehorcht.“¹⁰⁴ Eine Voraussetzung hierfür ist natürlich irgendeine Form von Bezug bzw. Beziehung zwischen der zu definierenden Filmfigur und der Kulisse. Besonders wirkungsvoll lässt sich diese Methode daher einsetzen, wenn es sich bei dem entsprechenden Handlungsort um eine Örtlichkeit handelt, an der sich der Killer oft aufhält und zu der er idealerweise eine thematisierte Bindung hat.

Am vermutlich naheliegendsten sind unter diesem Gesichtspunkt zunächst die Wohnungen, Häuser oder andere Orte, die ein Killer als „Zuhause“ bezeichnen könnte – sofern vorhanden. Hierbei kann man zunächst einmal nach der Dauerhaftigkeit eines solchen Orts unterscheiden. Während nämlich John Wick, Ghost Dog, Jef Costello und Arthur Bishop allesamt eigene, dezidiert eingerichtete Häuser oder Wohnungen besitzen, sehen wir Agent 47, Léon sowie alle Attentäter in „Smokin' Aces“ lediglich in zeitweiligen Unterschlüpfen untertauchen, Wohnungen, die nur Mittel zum Zweck sind und eine temporäre Basis vor Ort bilden, bevor sie dann wieder leer zurückgelassen werden. Bei der Betrachtung derjenigen, die im Film dann tatsächlich eine eigene, längerfristige Bleibe besitzen, wird dann deutlich, dass diese Orte einiges über das zu erzählen haben, was im Kopf des jeweiligen Protagonisten vorgeht. Primär lassen sich in diesem Fall zwei Fälle unterscheiden, nämlich auf der einen Seite Wohnungen oder Häuser, die alltäglich, öffentlich, beinahe exponiert sind, so dass der darin wohnende Attentäter nach außen hin als normaler Nachbar wirken kann, und auf der anderen Seite eher abgelegene, kleine, unauffällige oder versteckte Refugien, die den Auftragskil-

104 Uthmann, Jörg von: Killer, Krimis, Kommissare. C. H. Beck, München 2006. S. 239.

ler eher von der Gesellschaft trennen, ihn isolieren und ihm als Zuflucht und Versteck dienen. In „Ghost Dog“ besitzt beispielsweise der gleichnamige Protagonist eine kleine, selbst zusammengezimmerte Hütte auf dem Flachdach eines Gebäudes, direkt neben einem großen Taubenschlag¹⁰⁵. Wäre nicht die offensichtlich zweckmäßige und auf ihre eigene Weise vielleicht sogar ästhetische Einrichtung samt Schrein und Werkbank, könnte man Ghost Dog für einen Obdachlosen halten. So wirkt er lediglich wie eine Art Eremit, ein Asket, der sich von der Gesellschaft und der Straße zurückgezogen hat, nach oben geflüchtet ist, und sich – wenn er nicht gerade einen Auftrag ausführt – dem Training seiner eigenen Fähigkeiten¹⁰⁶ und dem Lesen von anspruchsvoller geistiger Literatur¹⁰⁷ widmet. Mit Jef Costello verhält es sich in „Le samouraï“ ähnlich. Seine Wohnung ist zwar nicht selbst gebaut, befindet sich aber dennoch über Straßenniveau und ist klein, abgelegen, hauptsächlich zweckmäßig eingerichtet, aber dennoch mit subtilen Symbolen von Personalisierung und Heimat (beispielsweise dem Vogel im Käfig, der Costellos Zimmergenosse und persönliche Alarmanlage ist). Beide Orte weisen auf einen Bewohner hin, der nicht gerne in der Öffentlichkeit steht, sondern zurückgezogen lebt, was in Anbetracht der allgemeinen Bezüge beider Filme auf die Samurai und ihren disziplinierten Lebensstil nur konsequent ist. Eine davon abweichende Umgebung lässt sich zum Beispiel bei „The Mechanic“ feststellen. Arthur Bishops Haus ist größer und offener als die zuvor genannten Wohnungen – ein großer, mehrteiliger Holzbungalow mit riesigen Scheiben. Tatsächlich findet auch hier eine Anonymisierung und Isolation statt, allerdings auf einer anderen Ebene: Das Gebäude liegt nämlich in einem abgelegenen Sumpfgebiet, das Arthur jedes Mal nur durch eine längere Bootsfahrt erreichen kann¹⁰⁸. Daher wird auch er als Charakter gezeigt, dem eine gewisse Abschottung von der „normalen“ Gesellschaft am Herzen liegt. Das genaue Gegenteil zu diesem Lebensstil finden wir schließlich bei „John Wick“. Dessen Haus steht nicht nur mehr oder weniger mitten in der Stadt (auch suggeriert durch den Polizisten, der John wegen Ruhestörung besucht, die seine Nachbarn gemeldet haben¹⁰⁹), sondern ist auch wesentlich größer und vor allem offener. Es verfügt über große Fenster, und einige Teile des Hauses sind sogar zur Außenwand hin komplett aus Glas gebaut, wie die Frontwand des Wohnzimmers oder der Gang, in dem John den letzten der nächtlichen Angreifer besiegt¹¹⁰. Dieses Haus spricht von jemandem, der sich trotz seiner Erfahrungen als Killer – oder möglicherweise genau *wegen* dieser Erfahrungen – sicher genug fühlt, um sich nicht zu verstecken. Stattdessen zelebriert er beinahe seinen Rückzug aus der

105 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:02:27.

106 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:32:26.

107 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:03:00.

108 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:05:04.

109 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:32:22.

110 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:31:25.

Welt der Assassinen, mit einem Haus, das von Wohlstand spricht. John Wick wird durch seine Behausung als Person definiert, die nicht nur finanziell und gesellschaftlich gut situiert zu sein scheint, sondern darüber hinaus auch durch die Wahl ihres Lebensstils einen deutlichen Schlusstrich zu den vergangenen Tagen gezogen hat. Die Funktionalität des Hauses hört an dieser Stelle nicht auf: Beispielsweise wird auch die allgemeine Stimmung von John durch seine Umgebung transportiert. Bei [00:02:29]¹¹¹ erfolgen einige totale Einstellungen des Hauses – leer, monochrom, still. Die Kulisse hilft, die Einsamkeit von John nach dem Tod seiner Frau zu betonen – eine Welt, die nur von Kontrasten, aber nicht mehr von Farben definiert wird. Besonders stark ist in dieser Hinsicht die Einstellung bei [00:03:07]¹¹², in der wir einen zentral achsensymmetrischen Raum sehen, das Badezimmer mit zwei Waschbecken – aber nur an einem der Waschbecken steht eine Person, John Wick. Die Kamera ist merklich so positioniert, dass sie beide Waschbecken einfängt – die rechte Position bleibt aber leer, eine komplette Bildhälfte ohne Inhalt, die optisch den Verlust von Johns Frau symbolisiert. Der später im Film erfolgende Wechsel des Aufenthaltsorts zurück in die Stadt erfolgt synchron zum Wechsel von John Wicks Methodik und Denkweise – er ist aus dem Ruhestand zurück und will jetzt Rache. Während seiner Aufenthalts in der Stadt wohnt er im „Continental“, einem Hotel, das augenscheinlich exklusiv für Attentäter oder zumindest Verbrecher im Allgemeinen existiert. Dort wohnt John in einer der großen Suiten – aber selbst diese luxuriöse Behausung ist wesentlich kleiner als sein eigenes Haus und obendrein weit oberhalb der Straßen. Mit dem Umzug in diese neue Location nähert sich John Wick wieder der gewohnten Umgebung seiner geistigen Kollegen aus den anderen untersuchten Filmen an, und wird ebenfalls wieder zu einem Killer, der um die Gefahren seiner Profession weiß und sich deshalb außerhalb der Arbeit an einen sicheren, weil abgelegenen, Ort zurückzieht.

5.4 Text

Wie zuvor erwähnt, lassen sich bestimmte Charakteristika von Killer-Protagonisten bereits alleine durch die Häufigkeit ihrer Aussagen suggerieren – ein gesprächiger oder gar geschwätziger Charakter wirkt anders auf den Rezipienten als eine Figur, die selten und wohlüberlegt spricht oder sich vielleicht sogar nie zu irgendetwas äußert. Über dieses relativ eindimensionale Gefälle von stumm zu geschwätzig hinaus lassen sich aber noch weitaus detailliertere und dezidiertere Informationen über den Killer vermit-

111 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:02:29.

112 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:03:07.

teln – nämlich auf der inhaltlichen Ebene dessen, was der Killer beziehungsweise andere Charaktere in seiner Umgebung sagen.

Betrachtet man unter anderem „HITMAN“, so fallen Momente auf, in denen die inhaltliche Aussage einer Konversation beinahe völlig redundant erscheint – weder transportiert sie eine wichtige taktische oder anderweitige Information zwischen den beiden miteinander sprechenden Charakteren, noch enthält sie eine Frage nach einer ebensolchen Information oder irgendeine andere intradiegetische Relevanz, welche die Äußerung rechtfertigt. Dennoch geben gerade diese Aussagen dem Zuschauer einen Einblick in die Gefühls- und Gedankenwelt des Charakters. Bei [00:44:16]¹¹³ unterhält sich Agent 47 mit der Prostituierten Nika, die sich beinahe vorwurfsvoll äußert: „Du willst mich nicht ficken und du willst mich nicht umbringen. So viel Gleichgültigkeit hab ich ja noch nie erlebt.“ Und einige Minuten später fragt sie ihn bei ihrem letzten gemeinsamen Treffen¹¹⁴: „Was wirst du jetzt tun?“ Woraufhin 47 antwortet: „Das einzige, was ich kann.“ Inhaltlich sind diese Aussagen für die Figuren selbst nicht von allzu großem Nutzen – für den Rezipienten hingegen sind sie eine zuverlässige Quelle, die ihnen den Charakter näher bringt. Diese Texte fassen im Grunde grob zusammen, was alle anderen Protagonisten sehen, wenn sie Agent 47 ansehen: Gleichgültigkeit. Für ihn selber ist es wohl eher das Ausblenden von unwichtigen Variablen und die Fokussierung auf das Wesentliche. Auf diese Weise erhalten die Zuschauer quasi auf dem Silbertablett, in wenigen Sätzen destilliert, eine Aussage über den Killer, manchmal sogar von der entsprechenden Figur über sich selbst, die ihnen die grundlegende Geisteshaltung präsentiert und den Charakter damit für den kompletten Rest des Films möglicherweise nachvollziehbarer gestaltet. Ähnliche Beispiele sind die Aussagen von Arthur in „The Mechanic“: Bei [00:38:36]¹¹⁵ fragt Steve: „Wer war er?“, und Arthur sagt: „Ein Auftrag. Nicht mehr und nicht weniger.“ „Léon“ wird von Mathilda gefragt¹¹⁶: „Du liebst deine Pflanze, oder?“, und erwidert: „Sie ist mein bester Freund. Ist immer fröhlich. Keine Fragen. Und sie ist genau wie ich, siehst du? Keine Wurzeln.“ Und in „Le samouraï“ findet folgendes Gespräch statt¹¹⁷: „Warum hast du Martey getötet?“ „Man hat mich dafür bezahlt.“ „Was hat das mit dir zu tun?“ „Gar nichts. Ich habe ihn nicht gekannt. Ich habe ihn binnen 24 Stunden zum ersten und letzten Mal getroffen.“ Auch hier lässt die Aussage von Jef Costello über seine emotionale – beziehungsweise von Emotionslosigkeit geprägte – Beziehung zu seinem letzten Opfer Rückschlüsse auf Costellos Weltanschauung zu.

113 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:44:16.

114 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 01:06:35.

115 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:38:36.

116 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:53:06.

117 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 01:01:33.

Desweiteren wird Text auch durchaus eingesetzt, um die Geisteshaltung anderer Personen, Nicht-Killer, zu offenbaren, wie zum Beispiel die des Polizisten, der Jef Costello verfolgt. Er wird als skrupelloser Karrieremensch dargestellt, der bei [01:09:55]¹¹⁸ klarstellt: „Die Wahrheit ist nicht das, was Sie sagen. Die Wahrheit ist das, was ich sage.“ Der Polizist ist bereit, Beweise zu verdrehen und Personen zu erpressen, um schlussendlich Costello verhaften zu können – für ihn heiligt der Zweck die Mittel, und diese Methodik, die Bereitschaft, Verbrechen zu begehen, um jemanden für dessen Verbrechen belangen zu können, demonstriert dem Zuschauer eine Figur, die trotz ihrer gesellschaftlich angesehenen Beschäftigung plötzlich weniger sympathisch wirkt als der Attentäter Jef Costello. Auch in „Collateral“ sagt eine Äußerung einer anderen Person etwas über deren Beziehung zum Killer aus: Bei [01:34:26]¹¹⁹ kopiert Max Vincents Verhalten – nicht zum ersten Mal – als er gegenüber einem Polizisten die einschüchternden Worte „Seit wann wird denn hier verhandelt?“ benutzt, die Vincent zuvor gegenüber Max geäußert hat. So sehr auch eine Abneigung gegen Vincent bestehen mag: Max hat aus erster Hand den einschüchternden Effekt erfahren, den diese speziellen Worte, richtig ausgesprochen, gegenüber einer anderen Person haben können, und übernimmt in dieser speziellen Szene – und von dort an auch für den Rest des Films – viele von Vincents sprachlichen, aber auch physischen Manierismen, um ihm ein ebenbürtiger Gegner zu sein und zu verhindern, dass Vincent die Anwältin Annie ermordet.

Zuletzt ist Text natürlich auch jenseits seiner sprachlichen Realisierung durchaus ein Informationsträger, der den Rezipienten beim Verständnis der ihm gezeigten Charaktere unterstützt. Sowohl bei „Le samourai“ als auch bei „Ghost Dog“ wird das einleitende Zitat aus dem *Hagakure* eingeblendet, das bereits innerhalb der ersten Minuten des Films eine Art thematischen Grundpfeiler etabliert, einen Rahmen, in dessen Licht der Zuschauer dann alle folgenden Szenen betrachten und entsprechend in Beziehung setzen kann.

5.5 Haltung

Unter dem Begriff „Haltung“, der in diesem Unterpunkt betrachtet wird, soll hier lediglich ein physisches Phänomen betrachtet werden, also die Körperhaltung. In der Realität wird ein Großteil dessen, was eine Person nach außen ausdrückt, durch nonverbale Signale transportiert – Mimik und Gestik gehören dazu, aber unter anderem eben auch

118 Melville, Jean-Pierre: *Le samourai*. 1967. DVD. 01:09:55.

119 Mann, Michael: *Collateral*. 2004. DVD. 01:34:26.

eine allgemeine Art, zu stehen oder zu sitzen, die je nach Anordnung von Armen, Beinen, Kopf und Wirbelsäule wiederum unterschiedliche „innere“ Haltungen ausdrücken kann, zum Beispiel Selbstbewusstsein, Respekt, Anspannung, Abscheu oder Angst. Dieselbe Ausdrucksfähigkeit des Körpers findet sich auch im Film wieder, und hier lässt sich bei den untersuchten Werken eine interessante Feststellung machen. Die Körperhaltung demonstriert natürlich viele kleinere, situationsabhängige Emotionen der Assassinen – so beispielsweise in „Ghost Dog“ in einer sehr langen, statischen Kame-raeinstellung¹²⁰, in der Ghost Dog mit seinem Boss Louie redet. Ghost Dog ist misstrauisch und beginnt die Szene damit, dass er den ausgestreckten Arm hebt und Louie die schallgedämpfte Pistole an den Kopf hält. Diese Haltung behält er bis fast zum Ende der Szene bei – im Laufe der Szene fällt dem Rezipienten auf, dass der Arm des Attentäters leicht zu zittern beginnt, aber als Musterbeispiel der für Samurai typischen Disziplin verändert Ghost Dog seine Haltung nicht. Über diese und zahlreiche andere einmalige Gelegenheiten hinaus zeichnet sich aber ein übergeordnetes, gehäuft auftretendes Muster in der Aussage der Körperhaltung ab, nämlich die bereits auf anderen Kodierungsebenen festgestellte Dualität des Killers, der zwischen „Ruhe“ und „Aktion“ wechselt.

Ghost Dog beispielsweise weist bereits zu Beginn des Films¹²¹ allgemein eine Laufweise und Haltung auf, die immer sehr entspannt, locker, in ihrer Ausführung fast nachlässig wirkt. Anstelle gehetzt oder permanent angespannt zu sein, erlaubt er es sich, auf der Straße, unter Menschen, in einen ruhigen Gangrhythmus zu verfallen und erreicht damit, dass er sich nicht von der Masse der Fußgänger um ihn herum abhebt. In bestimmten anderen Passagen von „Ghost Dog“ verfällt der Protagonist dann in eine völlig gegenteilige Disziplin und Dynamik – aufrechte Haltung, gebeugte Schultern, angespannte Muskeln, jederzeit kampf- und aktionsbereit. Dies kann dann in mehrere Sorten von Spannung übergehen, beispielsweise bei dem Mord am Anfang des Filmes, wo er kaum eine unnötige Bewegung macht, andererseits aber auch bei seiner Trainingseinheit auf dem Dach vor dem Taubenschlag¹²², wo er beinahe nie still steht, sondern ständig läuft, sich dreht und zuschlägt, wobei er perfekte Ausführungen von vorgegebenen Bewegungsabläufen (sog. „Katas“) mit verschiedenen Waffen oder seinen Händen zeigt. Dieser Wechsel zwischen den beiden geistigen Haltungen „Ruhig“ und „Kampf“ fällt nicht nur bei Ghost Dog stark auf; auch beispielsweise Vincent in „Collateral“ verhält sich auf diese Art. Besonders gut zu beobachten ist dies in der Szene bei

120 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:49:12.

121 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:04:33.

122 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:32:26.

[00:20:01]¹²³, nachdem Vincents erstes Opfer vom Dach gefallen ist und Max' Taxi beschädigt hat. Vincent, völlig abgeklärt und von seiner Tat nicht im Mindesten beunruhigt, versucht zunächst, Max mit Worten zum Bleiben zu bewegen. Sobald der Taxifahrer sich aber mehr als ein paar Meter vom Fahrzeug entfernt, vergisst Vincent die Worte und greift auf Taten zurück. Er geht leicht in die Knie, um besseren Stand zu haben, wendet Max die Flanke zu, um weniger Angriffsfläche zu bieten, während er seine Waffe zieht. Ein Wechsel von Ruhe zu Aktion, nahtlos, ohne Übergangszustand – Killer wie Vincent kennen nur diese beiden Extreme. Dasselbe Verhalten wird, mit gravierenderem Ausgang, bei [00:35:30]¹²⁴ gezeigt, als Vincent erst ruhig-defensiv mit erhobenen Händen vor zwei Straßenräubern steht, wartet, bis sie nah genug an ihn herangekommen sind, und dann spontan in Aktion tritt, effizient und gnadenlos, und beide Angreifer erschießt. Ein umgekehrter Wechsel dieser Haltung ist bei [01:24:47]¹²⁵ zu beobachten – Vincent erschießt akkurat seine Zielperson in einem Nachtclub, und sofort nach dem bestätigten Abschuss richtet er sich auf, lässt die Waffe sinken, verfällt in eine lockere, unauffällige Gangweise und taucht in der Menge unter. Derselbe Wechsel, der sich vor allem durch Körperhaltung ausdrückt, findet sich in praktisch jedem der untersuchten Filme wieder. John Wick, elegant im Anzug, mit aufrechtem Gang, wird förmlich zum Berserker, als er den Red Circle Club betritt¹²⁶. Die Tremor-Brüder aus „Smokin' Aces“ weisen einen besonders merkwürdigen Umschwung ihres Äußeren auf, weil ihre Ruhehaltung dank Drogen – und möglicherweise allgemein niedriger Aufmerksamkeitsschwelle – besonders lasch und locker ist, wobei ihre Kampfhaltung von geradezu überzogener Brutalität und Aufregung gekennzeichnet ist. Jef Costello ist, unterstützt durch seine Wortkargheit, außerhalb von körperlichen Konflikten so ruhig, wie nur denkbar. Derselbe Wechsel findet sich auch bei Agent 47, sobald er im Hotel erfährt, dass er in einen Hinterhalt gelaufen ist¹²⁷, oder bei Steve McKenna in „The Mechanic“, der nach seinem Techtelmechtel mit einem anderen Auftragskiller mit in dessen Wohnung genommen wird und spontan von Zärtlichkeit zu Mordlust übergeht, als er versucht, seinen Bettgefährten umzubringen¹²⁸.

123 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:20:01.

124 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 00:35:30.

125 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 01:24:47.

126 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:48:10.

127 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:18:44.

128 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:44:09.

5.6 Interaktion mit anderen Personen

Eine Figur, die zurückgezogen, alleine und isoliert dargestellt wird, erschwert die Identifikation durch den Rezipienten oder auch nur das grundlegende Verständnis ihrer Persönlichkeit. Viele der Eigenschaften, die einen Charakter für den Zuschauer zugänglich und im Idealfall auch interessant machen, benötigen einen Kontext – Umgebung, Hintergrundgeschichte, Personen – mit dem die entsprechende Figur interagieren kann. Erst so drücken sich viele der inhärenten Eigenschaften des Charakters in einer Form aus, die für den Rezipienten erfassbar und interpretierbar ist. Einer der wichtigsten erzählerischen Aspekte ist hierbei die Interaktion mit anderen Charakteren, denen der Protagonist im Laufe seiner oder ihrer Geschichte begegnet. Grundsätzlich können diese Interaktionen entweder rein körperlich sein, oder mit Dialog und anderen Arten geistigen Austauschs vonstatten gehen. Da sich letzterer Fall stark über den gesprochenen Text definiert, der bereits in einem vorangehenden Abschnitt untersucht wurde, beschränkt sich die Untersuchung hier auf den physischen Umgang miteinander.

Deutlich wird die Bedeutung des Umgangs mit der Umgebung auf einer schlichten, grundlegenden Ebene zum Beispiel bei „Ghost Dog“. Zu Beginn des Films geht der Attentäter an einem halben Dutzend Personen auf der Straße vorbei¹²⁹. Er bewegt sich ruhig, geradeaus, zielstrebig, ohne jemanden zu berühren, aber auch ohne große Ausweichbewegungen, hauptsächlich, weil er sich gut timed und die Leute richtig einschätzt. Seine zweckmäßige, darüber hinaus aber völlig indifferente Interaktion vermittelt den Eindruck, dass für ihn ein Großteil der Masse an Personen um ihn herum keine weitere Bedeutung hat. Eine noch stärkere Demonstration von Gleichgültigkeit oder Desinteresse findet sich in „HITMAN“¹³⁰. Auch hier transportiert vor allem die abweisende Körpersprache einen kühlen, uninteressierten Umgang mit der Frau, was das Bild des effizienten Killers als Asket oder sogar eine Art Mönch noch weiter bestärkt. Dieses Thema wird übrigens in „HITMAN“ noch weiter ausgeführt und konsequent durchgezogen: Bei [00:55:51]¹³¹ ist der geklonte Superkiller, trotz der absolut eindeutigen sexuellen Avancen seiner Begleiterin Nika, völlig passiv und betäubt sie schließlich mit einem Injektor, während sie auf ihm sitzt. Diese etablierte Eigenschaft von Agent 47 – die Darstellung als Person, die einfach keinerlei emotionale Disposition für Sexualität oder Nähe besitzt – wird erst bei [01:04:58]¹³² subtil, aber wirkungsvoll aufgebrochen: Hier gibt es eine kurze Einstellung, in der Nika auf der Schulter von Agent 47 einge-

129 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:05:00.

130 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:08:07.

131 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:55:51.

132 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 01:04:58.

schlafen ist und er an ihren Haaren riecht, bevor er sie aufweckt – in einem extremen Close Up, was erstmals eine gewisse Intimität zwischen den beiden suggeriert. Thematisiert wird die ebenfalls durch Körperhaltung und Interaktion ausgedrückte Zuneigung auch in anderen Filmen, beispielsweise „The Mechanic“. Der Film lässt sich in dieser Hinsicht bei weitem nicht so viel Zeit wie „HITMAN“ – zu Beginn von „The Mechanic“ lernt Arthur Bishop, den wir bereits zu diesem Zeitpunkt schon als kaltblütigen Killer gesehen haben, eine Frau in einer Bar kennen, und die bei [00:10:19]¹³³ folgende Sexszene wirkt alles andere als oberflächlich oder widerwillig. Allerdings legt Bishop nach der gemeinsamen Nacht dann¹³⁴ ein paar hundert Dollar auf den Tisch, was die meisten Zuschauer als längst etabliertes Symbol für die Bezahlung einer Prostituierten erkennen werden, was der Situation wieder eine gewisse Distanz und Geschäftsmäßigkeit verleiht. Dann jedoch verrät er der Frau seinen wahren Namen – erneut eine intimere Handlung; alle Signale zusammen sind hier etwas selbstwidersprüchlich, werden aber in jedem Fall nur erkennbar, weil eine Interaktion zwischen zwei Personen stattfindet. Das genaue Gegenbeispiel zu der persönlichen, zärtlichen und zumindest grundlegend respektvollen Art, mit der Frau umzugehen, zeigt Arthur Bishop im gleichen Film an anderer Stelle, während er einen seiner Aufträge ausführt: Die Art, in der Arthur Bishop seine ermordete Zielperson nach dem Mord noch wie eine Puppe bewegt, um sich beim Schwimmen im Pool mithilfe der Leiche zu tarnen¹³⁵, zeigt eine gewisse Respektlosigkeit, eine fehlende Achtung vor dem Menschen, egal, ob er tot oder lebendig ist; eine Einstellung, die sich Übrigens auch im Namen des Films „The Mechanic“ widerspiegelt – er ist nur ein Mann, der Werkzeuge benutzt und mit Objekten interagiert, nicht mit Subjekten. Eine ähnlich kühle Einstellung gegenüber den Lebenden und den Toten demonstriert auch „Le samouraï“, als Jef Costello den Jazz-Club ein zweites Mal betritt¹³⁶. Der Killer bleibt kurz in der Tür stehen, um den Raum zu überblicken, was übrigens auch ein wiederkehrender Manierismus bei anderen Auftragskiller-Protagonisten ist. Ein Kellner, Platzanweiser oder Türsteher nähert sich ihm, hält jedoch inne, als er Costellos Ausstrahlung wahrnimmt – und es ist gut möglich, dass Costello diesen Effekt bewusst einsetzt, um Personen, gegenüber denen er keine Meinung oder für die er keine Verwendung hat, abzuschrecken und damit Ablenkungen auszuschließen. Kurz darauf wird er bei [00:53:35]¹³⁷ von einem anderen Mann, vielleicht dem Oberkellner oder sogar Besitzer der Bar angesprochen, der ihn möglicherweise erkannt hat und darauf hinweist, dass ein Mörder immer an den Ort des Gesche-

133 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:10:19.

134 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:11:12.

135 West, Simon: The Mechanic. 2011. DVD. 00:02:22.

136 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:52:30.

137 Melville, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD. 00:53:35.

hens zurückkehrt Völlig nebensächlich und routiniert wirft ihm Costello Geld hin und verlässt den Club, was seine minimalistische und leicht despektierliche Art zeigt, mit Menschen umzugehen, die für seine Arbeit nicht oder nur minimal wichtig sind.

5.7 Interaktion mit der Umgebung

Ähnlich wie im vorherigen Abschnitt untersucht auch dieser Teil der Analyse die Interaktion des Killers mit seiner Umgebung, und zwar in diesem Fall sämtliche Interaktionen, die nicht mit anderen Menschen ausgeführt werden.

Vergleicht man die durch Umgebungsinteraktion ausgestrahlte Grundhaltung der Killer, so lässt sich ein gewisses Muster erkennen: Effizienz. Unter anderem, aber keinesfalls ausschließlich in „HITMAN“ ist die Interaktion mit der Umgebung von einer strikten Zweckmäßigkeit geprägt. Als Beispiel soll die Sequenz sehr zu Beginn des Films dienen, wo 47 eine mögliche Flucht vorbereitet, indem er eine Tür mit einer Sprengfalle versieht, ein Seil an seinem Balkon festbindet und seine Silverballer-Pistolen in einem Eisfach versteckt. Der Attentäter macht sich seine Umwelt mit fast selbstverständlicher Expertise und Voraussicht zunutze, die neben seinem effizienten Naturell noch auf andere Charaktereigenschaften hinweist, nämlich Grundwissen und Erfahrung. Der Killer kennt dank taktischer Vorbildung den voraussichtlichen Modus Operandi des russischen Sondereinsatzkommandos, ist sich über den Grundriss des Hotels und mögliche Fluchtwege im Klaren und positioniert möglicherweise ganz absichtlich seine Waffen in einem Eisfach, weil sie dadurch im späteren Gefecht weniger schnell überhitzen und ungenau werden. Die Kombination aus Erfahrung, Voraussicht und Effizienz geht sogar so weit, dass Agent 47 bei [00:42:14]¹³⁸ genau weiß, wann es anfängt zu regnen, und wortwörtlich in letzter Sekunde in das Auto einsteigt, ohne nass zu werden. Dieselbe Expertise präsentiert sich auch in anderen Auftragskillerfilmen: „Léon“ verhält sich ähnlich strikt wie Agent 47, als er in einer knapp geschnittenen Sequenz bei [00:43:16]¹³⁹ die neue Wohnung kurz und akkurat überprüft – Türen, Fenster, Verstecke, Laufwege, tote Winkel – bevor er sich gestattet, sie als zeitweiliges Zuhause anzunehmen. Ebenfalls entsprechend effizient wird auch Arthur Bishop in der Anfangssequenz von „The Mechanic“ dargestellt, in der Bishop einen Mord mit akribischer Planung ausführt und perfekt getimed mit seiner Umgebung interagiert, indem er das Opfer als Tarnung beim Schwimmen benutzt, seine Kleidung wechselt, um an bestimmten Stellen unerkannt zu bleiben, und dann sogar ein zeitlich perfektes Treffen mit einem

138 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:42:14.

139 Besson, Luc: Léon. 1994. DVD. 00:43:16.

Boot wahrnimmt, um im Schutz von dessen Heck das Einsatzgebiet zu verlassen. Und wiederum ähnlich fähig und in jeder Situation vorausschauend wird auch Vincent in „Collateral“ gezeigt: Der Killer benutzt Max' Wasserflasche, um das Blut seines ersten Opfers vom Taxi zu spülen, er baut Max' Bordcomputer aus dem Taxi aus, um ihn als Ersatz für sein verlorenes Tablet zu benutzen, er macht sich permanent seine Umgebung zunutze; erst ganz am Ende verliert Vincent seine souveräne, vorausschauende Note, als er beispielsweise bei [01:49:40]¹⁴⁰ nach einem Magazin für seine Pistole greift, um Max endgültig auszuschalten, und dann erst bemerkt, dass er a.) bereits angeschossen wurde, und b.) nicht mehr dieselbe Pistole wie zu Beginn des Films trägt, so dass seine Ersatzmagazine nutzlos sind.

Über das Thema Effizient hinaus macht die Interaktionsebene dem Rezipienten natürlich noch viele andere Aspekte und Facetten der Persönlichkeit eines Protagonisten zugänglich. Nicht erschöpfend, lediglich als Beispiel, sei hier eine Form von Respekt, Romantik oder auch Melancholie genannt, die manche der Auftragskiller an den Tag legen und damit ihre menschliche Seite stärker betonen. Ghost Dog hält bei einem eigentlich perfekten Schussfeld inne, weil ein Vogel vor dem Visier seines Gewehrs landet¹⁴¹ [01:12:09]. Der Killer nimmt sich kurz Zeit, den Vogel zu bewundern, und lässt dadurch das Zeitfenster verstreichen, wonach er allerdings kein freies Ziel mehr auf seine Zielperson hat; dann geht er zu „Plan B“ über. Hier zeigt sich eine gewisse Einstellung des Charakters, Respekt oder auch Bewunderung für so etwas schlichtes wie ein Tier in der freien Natur, eine Emotion, die so stark oder auch nur so wichtig ist, dass Ghost Dog dafür sogar eine so zeitkritische Situation opfert („Große Dinge mit Leichtigkeit, kleine Dinge mit großer Ernsthaftigkeit“, wie das *Hagakure* ihn gelehrt hat). Ähnlich verhält es sich auch bei „Léon“. Im Laufe des Films sehen wir mehrmals, wie Léon akribisch seine Zimmerpflanze pflegt und säubert; er nimmt sie sogar jeden Abend vom Fenster weg und schließt es, um sie nicht der Kälte der Nacht auszusetzen¹⁴², was zeigt, dass er durchaus ein Gefühl für das Lebendige, das Natürliche hat, das es zu erhalten gilt – nur eben nicht bei (allen) Menschen.

140 Mann, Michael: *Collateral*. 2004. DVD. 01:49:40.

141 Jarmusch, Jim: *Ghost Dog*. 1999. DVD. 01:12:09.

142 Besson, Luc: *Léon*. 1994. DVD. 00:15:52.

5.8 Positionierung / Mise en Scène

Unter Mise en Scène verstehen wir gemeinhin die „Organisation bildkompositorischer und narrativer Codes auf der Ebene des Raumes, den die Einstellung begrenzt und im Blick hält, im Gegensatz zur Montage, die dasselbe auf der Ebene der Zeit leistet.“¹⁴³ Obwohl nicht nur die Positionierung von Personen, Requisiten und Kulisse zueinander Teil dieses Feldes ist (andere Elemente umfassen beispielsweise auch die Positionierung der Kamera sowie Licht- und Farbkomposition), soll dieses Unterkapitel sich hauptsächlich mit der genannten Positionierung befassen – andere Sub-Elemente des Begriffes „Mise en Scène“ wurden bereits in vorangegangenen Kapiteln behandelt.

Die Positionierung im Raum kann zunächst einmal auf taktischer Ebene eine gewisse Erwägung sein und verrät uns damit etwas über die entsprechende Vorbildung oder das Kalkül des jeweiligen Killers. In vielen Fällen sind diese Positionierungen relativ schlicht nachzuvollziehen: das Bewegen im Schatten anstelle im Licht, die Positionierung am Rand des Zimmers anstelle in der Mitte, die Angewohnheit, den Rücken zur Wand gedreht zu halten anstelle zum offenen Raum hin – einfache, logische Erwägungen, die das Überleben sichern. Durchbricht einer der Charaktere diese konventionellen Schemata einmal, so kann das dem Rezipienten entweder entsprechende Unerfahrenheit (wie beispielsweise bei einigen Charakteren in „Smokin' Aces“) vermitteln, oder aber im Gegenteil eine durch andere Erzählebenen so glaubwürdig verstärkte Selbstsicherheit, dass ein Bruch der klassischen Positionierung offensichtlich eine bewusste Entscheidung des Charakters ist. Beispielsweise sitzt Agent 47 sowohl an der Bar¹⁴⁴ als auch später mit Nika im Restaurant¹⁴⁵ immer offen mit dem Rücken zum Raum, aber da wir als Zuschauer zu diesem Zeitpunkt schon in zahlreichen anderen Fällen die herausragende Umgebungswahrnehmung und Reaktionsfähigkeit des Auftragskillers analysieren konnten, wirkt diese Entscheidung nicht unerfahren – höchstens leichtsinnig und/oder arrogant. Vergleichbare taktische Erwägungen in der Positionierung finden sich auch in „Collateral“, wo sie aufgrund des für lange Phasen gleichbleibenden Sets – des Taxis – noch besser zu untersuchen sind. Interessanterweise sitzt Vincent in „Collateral“ nämlich nie auf dem Beifahrersitz, aber auch nie direkt hinter Max, sondern immer rechts hinten auf der Rückbank. Warum wählt er diese Position? Es ist ein logisches Ausschlussverfahren: Auf dem Beifahrersitz würde sich Max in Vincents Proximalbereich befinden, was den Taxifahrer dazu verleiten könnte, einen Angriffsver-

143 Koebner, Thomas [Hrsg.]: Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Philipp Reclam jun., Stuttgart 2002. S. 452.

144 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:08:08.

145 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:52:39.

such zu wagen – diese Möglichkeit würde mit der verstreichenden Zeit, der ansteigenden Anzahl an Morden und dem zunehmenden Stress, dem Max ausgesetzt ist, immer wahrscheinlicher werden. Um das zu verhindern, sitzt Vincent auf der Rückbank. Allerdings setzt er sich nicht direkt hinter Max, da er dort weder in der Lage wäre, Gestik und Mimik seines Fahrers einzuschätzen, noch den kompletten Überblick über die Faherkabine hätte. Max könnte unterhalb der Durchreiche sein Handy herausholen und die Polizei anrufen. Also entscheidet sich Vincent für die letzte logische Alternative und sitzt schräg hinter Max. Dieses Verhalten weist auf das taktische und vorausschauende Denken von Vincent hin und gibt uns damit nonverbal einen weiteren Hinweis auf die Denk- und Operationsweise des Killers. Erst bei [01:15:42]¹⁴⁶ sitzt er erstmals direkt hinter Max – was vielleicht taktisch weniger sinnvoll ist, ihn aber auf einer dramaturgischen noch bedrohlicher wirken lässt. Obendrein sorgt Vincents Positionierung noch für einen weiteren interessanten Effekt: Hin und wieder wird er durch das Glas der Durchreiche halb verdeckt, so dass eine Hälfte seines Gesichts unscharf und dunkel ist, die andere scharf und hell – auch hier haben wir wieder einen optischen Hinweis auf die Dualität in der Persönlichkeit des Killers, die sich auch in anderen untersuchten Filmen wiederfindet: Einerseits der ruhige, unauffällige Alltagsmensch, der in der Menge untergeht, andererseits der effiziente, kompromisslose, kaltblütige Attentäter, für den ein Mord nur eine Geschäftshandlung ist.

Ähnlich konventionell wie die oben genannten Beispiele aus dem taktischen Bereich wird der auf die Schauspieler bezogene Aspekt des Mise en Scène auch benutzt, um die Beziehungen von Charakteren untereinander zu verdeutlichen. Wenn Iosev Tarasov John Wick zusammenschlägt, ist John ihm wortwörtlich unterlegen¹⁴⁷. Als Iosevs Vater Viggo John später erstmals die Gelegenheit gibt, seine Seite der Geschichte zu erzählen, sind die beiden auf Augenhöhe¹⁴⁸ – auch, wenn John an seinen Stuhl gefesselt ist. Und als sich John kurz darauf befreit und Viggo mit vorgehaltener Waffe zwingt, ihm den Aufenthaltsort von Iosev zu verraten, begnügt sich der Film nicht damit, Johns Übermacht durch seine Bewaffnung darzustellen – stattdessen springt John auf die Motorhaube von Viggos Wagen, so dass er seinen Gegenspieler auch optisch überragt¹⁴⁹. In „HITMAN“ wiederum sehen wir wechselnde und durch die Positionierung dargestellte Beziehungen unter anderem bei [00:34:51]¹⁵⁰ – das Aufeinandertreffen von drei anderen „Hitmen“ und Agent 47. Die Killer nehmen wie bei einem Ballett eine drehende Gesamtposition zueinander ein, bei der jeder nach einem vorgegebenen Muster

146 Mann, Michael: Collateral. 2004. DVD. 01:15:42.

147 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:15:11.

148 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 01:07:28.

149 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 01:13:40.

150 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:34:51.

seine beiden Waffen auf zwei der anderen richtet und seinerseits von mindestens einer Waffe bedroht wird; das Ganze mutet wie eine stille Übereinkunft, eine Art Tradition aus der Trainingszeit der „Hitmen“ an. Auch das gleichzeitige Senken der Waffe und das Ziehen der (inhaltlich und technisch etwas fragwürdigen) Wakizashis erfolgt synchron. Wir erleben eine Art letzter, zivilisierter Erinnerung an die gemeinsame Vergangenheit der vier Killer, bevor sie in heilloses Gemetzel ausbrechen – und dieser Wechsel wird durch das Mise en Scène symbolisiert, indem sich die Charaktere erst einander zugewandt, auf gleicher horizontaler Ebene und in optischer Symmetrie befinden, und dann auseinanderbrechen, jeder individuelle Bewegungen macht, manche auch näher am Boden oder an der Decke des Wagens, und damit jede Form von Gleichwertigkeit oder Respekt zwischen den Charakteren verschwindet. Eine der ersten Phase, also der respektvollen, ähnliche Situation erfolgt übrigens in „Ghost Dog“ bei [00:36:28]¹⁵¹, wo der Killer auf einer Parkbank sitzt und von dem Mädchen Pearline, das er gerade kennengelernt hat, „gespiegelt“ wird; beide tragen Stiefel, lange Hosen und offene Jacken, beide haben einen Koffer neben dem linken Bein stehen, beide sitzen locker und einander zugewendet – sie kennen sich erst seit wenigen Minuten, aber es werden bereits Gemeinsamkeiten zwischen ihnen suggeriert. Dabei bestehen die zugehörigen Codes sowohl aus Dingen, die die beiden Charaktere ungeplant mit in die Szene bringen (ähnliche Kleidung und Koffer), als auch aus bewussten Entscheidungen vor Ort, in Realzeit, die sie dem jeweils anderen ähnlicher machen (Haltung, Mimik und Gestik). Die zentral kadrierte, achsensymmetrische Kameraperspektive tut ihr Übriges zu dieser charakterlichen Gegenüberstellung.

5.9 Symbolik

Symbole sind all jene Informationen, Handlungen und Gegenstände, die über ihre inhärente, eigene Definition, die für jeden Betrachter dieselbe ist, hinaus noch eine weitere Bedeutungsebene besitzen, die nicht unmittelbar mit dem entsprechenden Symbol verknüpft ist und abhängig vom Betrachter unterschiedliche Inhalte aufweisen kann. Obwohl diese Ebene zunächst einmal geschichtliche oder persönliche Konnotationen des Gegenstands aufweist und damit noch nichts über eine Figur erzählt, können symbolische Bedeutungen oder Parallelen durchaus zur Charakterzeichnung eingesetzt werden. Alan A. Armer schreibt dazu: „Solche Symbole, welchen Wert sie für jemanden haben, wie er damit umgeht, gibt Aufschluss über seine Gedanken und Gefühle. Wenn ein ehemaliger Schwergewichtsboxer wehmütig seine Boxhandschuhe ansieht, die an

151 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:36:28.

einem Nagel an der Wand hängen, lässt sich erahnen, welche Gedanken ihm durch den Kopf gehen.“¹⁵² Auf ähnliche Weise werden auch zahlreiche Symbole benutzt, um die Gefühls- und Gedankenwelt der Auftragskiller zu offenbaren.

Bereits die allererste Einstellung von „Ghost Dog“ zeigt eine Taube¹⁵³, die allgemein, aber besonders für Zuschauer mit westlichem / christlich geprägtem Hintergrund ein Symbol für Frieden darstellt. Ghost Dog selbst wohnt neben einem Taubenschlag, was seine kleine Hütte noch stärker als friedliches Refugium wirken lässt, ein Ort, der abseits von Gewalt und Tod liegt – hier hat nur die menschliche Seite von Ghost Dog Platz, nicht der Killer. Diese Symbolik wird dann konsequent weitergeführt, um die Stärke des Umbruchs von Frieden zu Krieg zu unterstreichen: Bei [00:56:02]¹⁵⁴ kehrt Ghost Dog zurück und findet alle Tauben abgeschlachtet und den Taubenschlag zerstört vor – eine Kriegserklärung, der er folgen muss, denn der „Frieden“ – dargestellt durch die Tauben – wurde gebrochen, unwiderruflich. Als Schlüsseleinstellung wird dem Rezipienten diese Symbolik und ihre Bedeutung noch deutlicher bei [00:56:58]¹⁵⁵, wo man eine einzelne, tote, komplett weiße Taube sieht. Dieselbe Szene wird bei „Le samourai“ ebenfalls aufgegriffen¹⁵⁶, als zwei Polizisten in zivil in Jef Costellos Wohnung einbrechen, wobei dessen Vogel im Käfig Lärm macht – allerdings können die Polizisten in diesem Fall den Vogel natürlich nicht einfach töten, da Costello ja nicht bemerken soll, dass jemand in seiner Wohnung war. Dies führt dazu, dass Costello bei seiner Rückkehr die Aufregung des Vogels bemerkt, und beginnt, nach Wanzen zu suchen, die er dann auch findet – und damit wiederum einen Antrieb hat, stärker gegen seine Gegner vorzugehen. Obgleich all diese Kausalitäten und Entscheidungen hier subtiler ablaufen, sind sie inhaltlich praktisch identisch mit denen in „Ghost Dog“. Letzterer bezieht übrigens noch ein weiteres Mal Tiere als Symbol mit ein. Nahe dem Ende des Films trifft Ghost Dog auf zwei Rednecks, die einen Bären auf der Jagd getötet haben¹⁵⁷. Von Ghost Dog darauf angesprochen, ziehen sie schließlich eine rassistische, bedrohliche Parallele zwischen Ghost Dog und dem Bären. Ghost Dog lächelt, zieht seine Waffe und erschießt die beiden Männer. Der Bär, URZA, ist hier ein Symbol für Ghost Dog, der genau wie das Tier selbst ein eigentlich friedfertiger, nicht räuberischer Gefährte ist, aber in Bedrohungssituationen gnadenlos gegen seine Feinde vorgeht – ein Rückbezug auf das, was Ghost Dogs Freund, der französische Eisverkäufer, bereits zuvor im Film über Bären bzw. Ghost Dog erzählt hat. Auch „HITMAN“ bedient

152 Armer, Alan A.: Lehrbuch der Film- und Fernsehregie. 2. Auflage. Zweitausendeins, Frankfurt a. M. 1990. S. 170.

153 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:00:25.

154 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:56:02.

155 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 00:56:58.

156 Melville, Jean-Pierre: Le samourai. 1967. DVD. 00:56:14.

157 Jarmusch, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD. 01:17:35.

sich klassischer Symbolik durch den Umgang der Charaktere mit bestimmten, thematisch „aufgeladenen“ Elementen. In einer Szene geht Agent 47 mit einem Strauß Rosen durch den Gang zur Wohnung von Nika Boronina¹⁵⁸; die Rosen wirken als klassisches Symbol, vielleicht für Liebe, vielleicht für Erotik, vielleicht für Ehrerbietung. Werte, die dann aber – genau wie der Rosenstrauß – achtlos fallen gelassen werden, als 47 mit gezogener Waffe die Wohnung stürmt. Auch hier wird sichtbar, dass der Killer (zumindest zu Beginn des Films noch) völlig emotionslos ist und menschliche Moral und Gefühle höchstens in manipulierender Weise für seine Zwecke einsetzt. Später wirkt die Symbolik genau in entgegengesetzter Weise: Agent 47 will gerade Nika erschießen¹⁵⁹, als er das Tattoo auf ihrer Wange sieht und sich an seinen Barcode erinnert fühlt. Er fragt sie: „Wieso hast du dein Gesicht tätowiert?“ Und sie antwortet: „Weil ich wusste, dass Belicoff mich da nicht schlagen würde.“ Auf diese Weise an seine Vergangenheit erinnert und in dem Eindruck, dass sie beide qualvolle Erinnerungen haben, die sie mit einem Tattoo verbinden, lässt der Killer Nika am Leben. Ähnlich arbeitet auch „John Wick“ mit einem symbolisch gestützten Bezug zur Vergangenheit eines Charakters. Bei [00:23:59]¹⁶⁰ beginnt eine Szene, in der John in den Keller geht, um mit einem Vorschlaghammer den Betonboden zu zertrümmern, weil sich darunter die Kiste mit seinen Waffen und seinem illegalen Vermögen befindet. Das gewaltsame Durchbrechen zu der Kiste kann als Symbol für Johns Schritt zurück in die Welt der Killer gesehen werden – ein Schritt, den er mit festen Vorsätzen verhindern wollte (Betonboden), der ihn einiges an Anstrengung kostet (Vorschlaghammer), den er aber dennoch bereitwillig geht, um seinen Hund (symbolisch: das letzte Geschenk seiner Frau Helen) zu rächen.

158 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:25:42.

159 Gens, Xavier: Hitman. 2007. DVD. 00:28:00.

160 Stahelski, Chad: John Wick. 2014. DVD. 00:23:59.

6 Ergebnis und Interpretation

Nach Untersuchung der verschiedenen Ebenen der Informationsvermittlung und Kodierung in (Auftrags-)Killerfilmen haben sich gewisse Muster herausgebildet. Betrachtet man zunächst die Frage, ob sich die Darstellung von Auftragskiller-Protagonisten von anderen Charakteren im gleichen Film unterscheidet, so muss diese eindeutig mit Ja beantwortet werden. Es ist dabei grundsätzlich nicht unbedingt relevant, ob die anderen Charaktere ebenfalls Protagonisten oder doch Antagonisten oder Nebencharaktere sind. Grundsätzlich gibt es in der Charakterzeichnung in fast allen untersuchten Werken merkbare Unterschiede, die Killer von Nicht-Killern trennen. In vielen Fällen ist es eine grundlegende Differenz zwischen den Handlungen oder Einstellungen der Charaktere – der Umgang mit dem Thema Tod und Mord, die Expertise im Umgang mit Waffen, die kühlere, sachlichere Interaktion mit Gegenständen und Menschen in der Umgebung – die den Killer von allen anderen Charakteren unterscheidet. Unterstützt wird diese moralische, emotionale oder geistige Abgrenzung dann durch weitere, optische, akustische und inhaltliche Mittel filmischen Erzählens: Beispielsweise kann eine vorherrschende Farbgebung sowohl in Licht als auch in Kostüm den Killer von seiner Umwelt abheben, wie beispielsweise bei John Wicks blaugrauem Farbschema oder dem charakteristischen hellgrauen Anzug von Vincent in „Collateral“. Auch können bestimmte Kamerapositionen den Killer anders einfangen und damit dem Rezipienten anders präsentieren als alle anderen im entsprechenden Werk vorkommenden Figuren – wie beispielsweise durch die extrem nahen, leicht verzerrten Kameraeinstellungen bei der Einführung von Vincent in „Collateral“ oder auch im Falle der verschiedenen Attentäter in „Smokin' Aces“, die sich in unterschiedlich verzerrenden Oberflächen spiegeln. Auf akustischer Ebene wird mit Themen oder anderen wiedererkennbaren Mustern gearbeitet, um die Killer-Protagonisten von ihren Mitmenschen abzugrenzen. All diese bewusst eingesetzten erzählerischen Handgriffe sorgen dafür, dass der Attentäter als Filmfigur beinahe immer in einem anderen Licht erscheint als seine Umwelt – teilweise sogar wörtlich, wenn es um Lichtsetzung geht.

Bei der zweiten leitenden These der vorliegenden Arbeit war das Ziel, potentielle Gemeinsamkeiten in der Darstellung von Auftragskillern zu finden, die sich über die Grenzen eines einzelnen Filmes hinaus erstrecken – quasi Konventionen, die mit der Präsentation und Interpretation dieser speziellen Profession und ihrer Vertreter verknüpft sind. Auch hier treten eindeutig Parallelen auf. Zunächst einmal scheint es offensicht-

lich ein klassisches inhaltliches Thema zu sein, dass Auftragskiller (ob im Ruhestand oder nicht) grundsätzlich ruhig ihrer Arbeit nachgehen und unnötige Kollateralschäden vermeiden wollen. In vielen der untersuchten Filme („Le samourai“, „Ghost Dog“, „John Wick“, „The Mechanic“) werden sie von ihren eigenen ehemaligen Arbeitgebern verraten und gezwungen, einen Rachefeldzug zu starten – diese dramaturgische Zusammensetzung der Grundgeschichte findet sich in vielen der untersuchten Filme wieder. Noch wesentlich konsequenter allerdings ist ein spezieller Aspekt in der Charakterzeichnung, der bis auf wenige Ausnahmen auf jeden der untersuchten Attentäter zutrifft: die Dualität in der Persönlichkeit und Weltanschauung des Killers. In allen untersuchten Filmen existiert mindestens eine Figur, die nicht nur Auftragsmörder ist, sondern sich als solcher durch eine – mal mehr, mal weniger stark ausgeprägte – Teilung des Charakters definiert. Eine Seite dieser Dualität ist die menschliche, emotionale Seite, der Teil des Killers, der außerhalb des Kampfes seine Daseinsberechtigung hat, wenn die Figur mit Freunden oder Familie spricht, über den Verlust von etwas Bedeutsamem trauert oder schlichtweg in der Menge der „normalen“ Menschen untertaucht, indem er oder sie ganz normal lebt, arbeitet, isst und schläft. Die andere Hälfte, die andere Seite der Medaille, ist die dunkle, abgründige Seite des Killers: Ein durchgehend kalter, professioneller, tödlicher Wesenszug, der den Attentäter ohne zu zögern effizient seiner Arbeit nachgehen lässt. Eine Geisteshaltung, die von Zweckmäßigkeit geprägt ist, in der der Killer einen Großteil seiner Emotionen verliert und zu einer präzisen Mordmaschine wird, die nicht nur in den meisten Fällen unglaublich fähig, sondern gleichzeitig auch uneingeschränkt dazu bereit ist, eine Übermacht an Feinden gnadenlos auszuschalten, wenn es den Zwecken – entweder monetären oder persönlichen – des Killers dient. Diese Einteilung der Killer-Protagonisten in zwei inhärente, aber gegensätzliche, wechselnde Facetten zieht sich durch praktisch alle der untersuchten Werke und wird konsequent durch unterschiedliche filmische Methoden der Charakterzeichnung (Licht, Farbe, Kamera, Haltung etc.) transportiert.

Es stellt sich hier die Frage, warum diese Muster existieren, also Gemeinsamkeiten in der Art, wie Killer dargestellt werden? Ist es, wie eingangs postuliert, der uralte Wunsch des Menschen, das Unbekannte, Fremde, Unbegreifliche zu verstehen und ihm damit seinen Schrecken zu nehmen – sind diese Filme also der Versuch, der zweifellos bedrückenden Vorstellung, dass auch in der realen Welt völlig unmoralische Leute herumlaufen, die für Geld ihre Mitmenschen töten, einen Sinn zu geben und sie damit weniger düster zu machen? Oder ist es doch schlichtweg eine Instrumentalisierung von Action, Gewalt und Konflikt, die grundsätzlich für den Zuschauer und den Film immer gut als Triebfeder funktionieren? Wird der Auftragskiller als Charakter einfach gewählt,

weil sein Leben naturgemäß voller Konflikte ist, und dann mit den untersuchten Methoden mehrfachkodiert, um „menschlicher“ und für den Zuschauer zugänglicher zu wirken? Auf diese Fragen kann die vorliegende Untersuchung keine erschöpfenden Antworten geben. Grundsätzlich ist aber offenbar geworden, dass diese Muster existieren. Auch an dieser Stelle sei noch einmal gesagt, dass sie zwar offensichtlich werksübergreifend auftreten und typisch für dieses Sub-Genre sind, aber keinesfalls sicher gesagt werden kann, dass sie ein Alleinstellungsmerkmal des untersuchten Genres bilden. Sowohl die verschiedenen Methoden der Abgrenzung, als auch inhaltliche Konventionen, als auch die wiederkehrende Darstellung bestimmter Protagonisten als duale, zweigeteilte Persönlichkeiten könnten durchaus auch Elemente anderer Genres sein – lediglich ihre Kombination und ihr gehäuftes Auftreten machen sie für das Genre der (Auftrags-)Killerfilme relevant, typisch und charakteristisch.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- BESSON, Luc: Léon. 1994. DVD.
- CARNAHAN, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD.
- GENS, Xavier: Hitman. 2007. DVD.
- JARMUSCH, Jim: Ghost Dog. 1999. DVD.
- MANN, Michael: Collateral. 2004. DVD.
- MELVILLE, Jean-Pierre: Le samouraï. 1967. DVD
- STAHESKI, Chad: John Wick. 2014. DVD.
- WEST, Simon: The Mechanic. 2011. DVD.

Sekundärliteratur

- ARMER, Alan A.: Lehrbuch der Film- und Fernsehregie. 2. Auflage. Zweitausendeins, Frankfurt a. M. 1990.
- BIENK, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage. Schüren, Marburg 2008.
- FAULSTICH, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Wilhelm Fink, Paderborn 2002.
- FUCHS, Christian: Kino Killer. Edition S. Wien 1995.
- KOEBNER, Thomas [Hrsg.]: Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Philipp Reclam jun., Stuttgart 2002.
- MARTINEZ, Matias & Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 8. Auflage. C. H. Beck, München 2009.
- UTHMANN, Jörg von: Killer, Krimis, Kommissare. C. H. Beck, München 2006.
- Calling in the cavalry: Die Schauspieler. Auf: STAHESKI, Chad. John Wick. 2014. DVD.
- City of Night: The Making Of Collateral. Auf: MANN, Michael: Collateral. 2004. DVD.
- In the crosshairs: The Making Of „Hitman“. Auf: GENS, Xavier: Hitman. 2007. DVD.
- The Big Gun. Making Of Smokin' Aces. Auf: CARNAHAN, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD.
- The Lineup. Auf: CARNAHAN, Joe: Smokin' Aces. 2007. DVD.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, den TT. Monat JJJJ

Vorname Nachname